GAME REVIEWS: DIVINE DIVINITY, EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM, HAEGEMONIA, CASINO EMPIRE, CELTIC KINGS, MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ PREVIEW ROME TOTAL WAR

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 160 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2003 € 6,50



007 nightfire

Ο θρυλικός πράκτορας ανάβει φωτιές



Τι είναι & πως λειτουργεί

Ένας νέος τρόπος σύνδεσης στο Internet. Για τη λειτουργία του απαιτείται η ύπαρξη επίγειας σύνδεσης με κάποιον παροχέα υπηρεσιών Internet. Οι εντολές δίνονται μέσω της επίγειας γραμμής και οι απαντήσεις διακομίζονται στο χρήστη μέσω δορυφόρου.

Τι εξοπλισμός απαιτείται

1. Δορυφορικό πιάτο
2. Κάρτα DVB (PCI ή USB)
3. Επίγεια σύνδεση σε οποιοδήποτε ISP



Πλεονεκτήματα Εφαρμογές

- Υψηλότερες ταχύτητες μετάδοσης δεδομένων έως 1 Mbps.
- Χαμηλό σχετικά κόστος.
- Γρηγορότερο σερφάρισμα και κατέβασμα δεδομένων (downloading).
- Videostreaming.

Υπηρεσίες

ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ DOWNLOAD/ΜΗΝΑ (ΟΓΚΟΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ)	512 MB	1024 MB	2048 MB	3072 MB	4096 MB
ΤΙΜΗ ΑΝΑ ΜΗΝΑ	**33 ΕΥΡΩ** 11.244 ΔΡΧ.	**49 ΕΥΡΩ** 16.696 ΔΡΧ.	**89 ΕΥΡΩ** 30.326 ΔΡΧ.	**125 ΕΥΡΩ** 42.593 ΔΡΧ.	**155 ΕΥΡΩ** 52.816 ΔΡΧ.
* ΧΡΕΩΣΗ ΑΝΑ 1 MB ΟΓΚΟΥ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΠΛΕΟΝ ΤΟΥ ΑΝΩΤΑΤΟΥ ΟΡΙΟΥ ΤΗΣ ΕΚΑΣΤΟΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ	**0,049 ΕΥΡΩ** 16,70 ΔΡΧ.	**0,047 ΕΥΡΩ** 16,02 ΔΡΧ.	**0,045 ΕΥΡΩ** 15,33 ΔΡΧ.	**0,043 ΕΥΡΩ** 14,65 ΔΡΧ.	**0,040 ΕΥΡΩ** 13,63 ΔΡΧ.
ΚΩΔΙΚΟΣ	474843	474851	474878	474886	474894
ΕΦΑΠΑΞ ΤΕΛΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ	**20 ΕΥΡΩ** 6.815 ΔΡΧ.				

* Η επιπλέον χρέωση ισχύει με χρέωση πιστωτικής κάρτας και με την προϋπόθεση ότι έχει επιλεγεί μια από τις παραπάνω συνδρομές

Εξοπλισμός

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ ΣΕ ΔΡΧ.	ΤΙΜΗ ΣΕ €
329622	ΚΑΡΤΑ MM SKYSTAR 1 DVB PC / SATELLITE CARD	72.900	213,94
474096	ΚΑΡΤΑ MM SKYSTAR 2 DVB PC (NO COMMON INTERFACE)	33.734	99
474118	ΚΑΡΤΑ MM SKYSTAR DVB USB BOX	85.153	249,90
335924	ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟ ΠΙΑΤΟ NOKIA IM ODU UNIVERSAL SINGLE T/M	37.400	109,76

πλαισιο

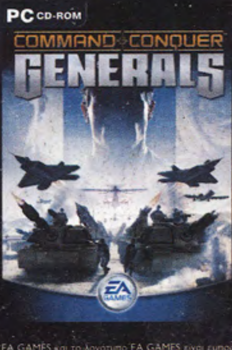
ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΗΛ.: 800-11-12345, FAX: 800-11-67890









PC CD-ROM
COMMAND & CONQUER
GENERALS

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL

Το ότι θα ερχόταν η εποχή που το περιοδικό θα προσέφερε στο συνοδευτικό CD-ROM κάποια από τις περιπέτειες του "Leisure Suit Larry" (έστω, και όχι το "In the Lands of The Lounge Lizards") είναι κάτι που δεν μπορούσα να φανταστώ ποτέ μου - εντάξει, δεν φημίζομαι για την ανεπτυγμένη φαντασία μου. Αλλά ότι θα ερχόταν η εποχή που όλοι οι αναγνώστες του "PC Master" θα είχαν τη δυνατότητα να δουν την κομπλαρισμένη αφεντομουτσουνάρα μου στον υπολογιστή τους, ξεπερνούσε τα όρια και της πιο αχαλίνωτης φαντασίας!

Δεν ξέρω πώς μας ήρθε και "την είδαμε" stars αλλά, μια και "την είδαμε", είπαμε να μην κρατήσουμε το πόνημά μας κρυφό και να το δείξουμε στους αναγνώστες - να γελάσει λίγο και το χειλάκι τους, βρε αδερφέ! (Ότι θα γελάσετε, θα γελάσετε, μόνο και μόνο από το γεγονός ότι προσπαθούμε να παραμείνουμε σοβαροί...) Παρεμπιπτόντως, στο άρθρο του τεύχους που αφορά στο "PC Master Computer Show" (του δώσαμε και όνομα - όλα τα είχε η Μαριωρή...) θα διαβάσετε διάφορα ευτράπελα διά το άτομόν μου. Μην πιστέψετε λέξη. Πρόκειται για ασύστολα ψεύδη, τα οποία σπέρνουν οι οχτροί μου για να με ρίξουν από τη διευθυντική καρέκλα και να μου καπηλευτούν τη δόξα. Πίσω και σας έφαγα, δολοπλόκοι!

Εκτός από το κατάπτυστο άρθρο του show, στο τεύχος αυτό περιλαμβάνεται και ένα καθ' όλα αξιοπρεπές κομμάτι σχετικά με τη σύγκριση των επιδόσεων των σύγχρονων καρτών γραφικών. Μην το διαβάσετε απλώς, μελετήστε το σοβαρά (μπορείτε να χαμογελάτε, αν θέλετε, αλλά όχι κοροϊδευτικά παρακαλώ), καθώς αποτελεί το προϊόν κοπιαστικών προσπαθειών εκ μέρους της σύνταξης. Πιστεύουμε ότι πρόκειται για μια αρκετά αντικειμενική προσέγγιση σε ένα θέμα για το οποίο έχουν ακουστεί και γραφεί πολλά. Ελπίζουμε ύστερα από το άρθρο αυτό να ξεδιαλύνει λίγο το τοπίο.

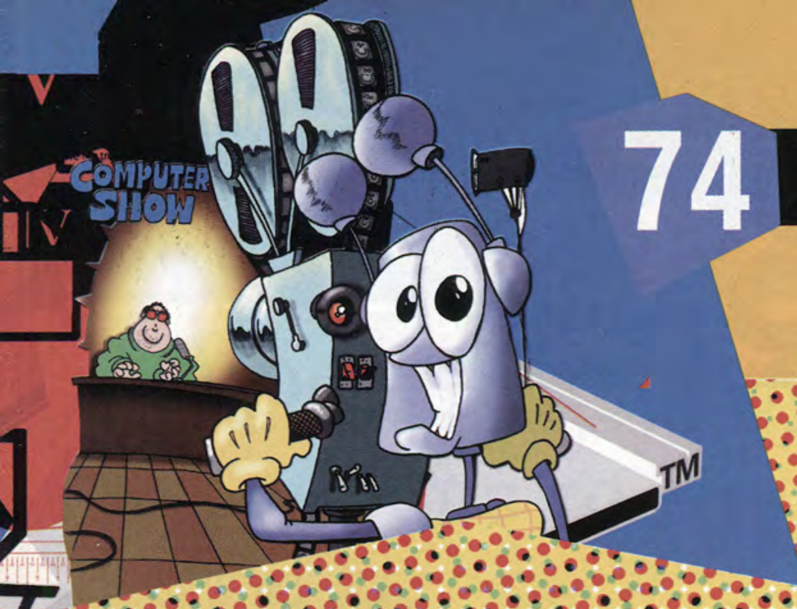
Μη χασκογελάτε, βρε! Δεν έχετε δει άλλη φορά άνθρωπο με παντελή έλλειψη φωτογένειας;

Γιάννης Πατρίκος

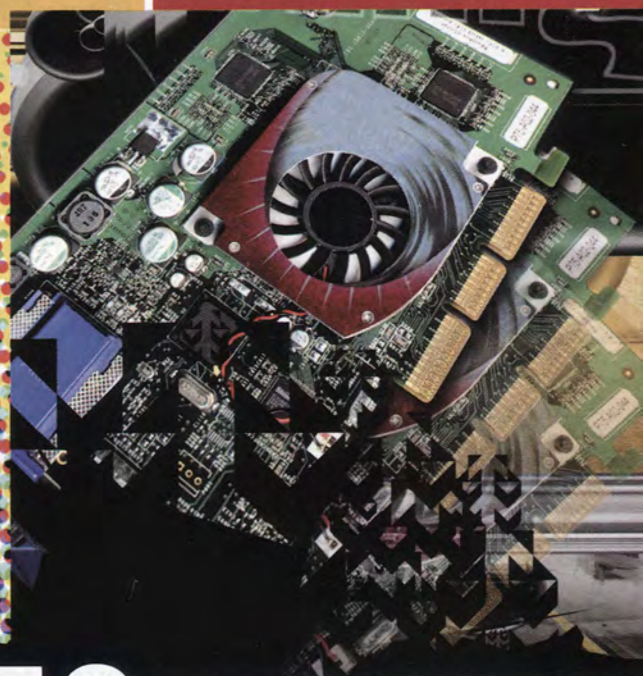
PCmaster

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωη Μαρμαρα, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευριτης, Ιακωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντης, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημήτρης Ιωαννιδης, Γιωργος Καβουρας, Γιάννης Καλυοκαμιτης, Γιωργος Καρακατσιωτης, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσεας Κουραφαλος, Γιωργος Λουκάς, Ορέστης Μανουσος, Χρηστος Μάντζιος, Νάσος Μπελλος, Σωτηρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Κώστας Λαμπορίντος
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κατια Σάαντα, Μαιρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσορλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιαννης Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Μιχάλης Ματρώζος, Δημήτρης Μαραγκάκης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Παναγιώτα Πασχάλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



74 **Computer Show**



78 **Κάρτες γραφικών: Benchmarking**



28 **PC Spy: Rome: Total War**

Περιεχόμενα

10 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των περιεχομένων του CD.

12 Next Generation
Τα gadgets του 21ου αιώνα.

16 PC Matrix
Στήλη για τα τεκταινόμενα στο χώρο των games, της πληροφορικής και του Internet.

28 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

36 Adventure & RPGs Update
Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventures και των RPGs.

40 PC Flash
Παρουσιάσεις προϊόντων και υπηρεσιών της ελληνικής αγοράς.

48 Πριν Αγοράσετε...
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

52 Trouble Shooter
Η στήλη που φιλοδοξεί να σας λύσει τα χέρια μια για πάντα.

62 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της πληροφορικής.

64 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της πληροφορικής.

66 New Millennium
Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.

74 PC Master Computer Show
Το κάναμε και αυτό! Μια ψηφιακή εκπομπή φτιαγμένη για τα μάτια σας μόνο!

78 Τα πάντα για το benchmarking
Μάθετε τα μυστικά των επιδόσεων όλων των σύγχρονων καρτών στα παιχνίδια της εποχής!

86 Dune
Αφιέρωμα στο μαγικό κόσμο της φαντασίας του Frank Herbert.

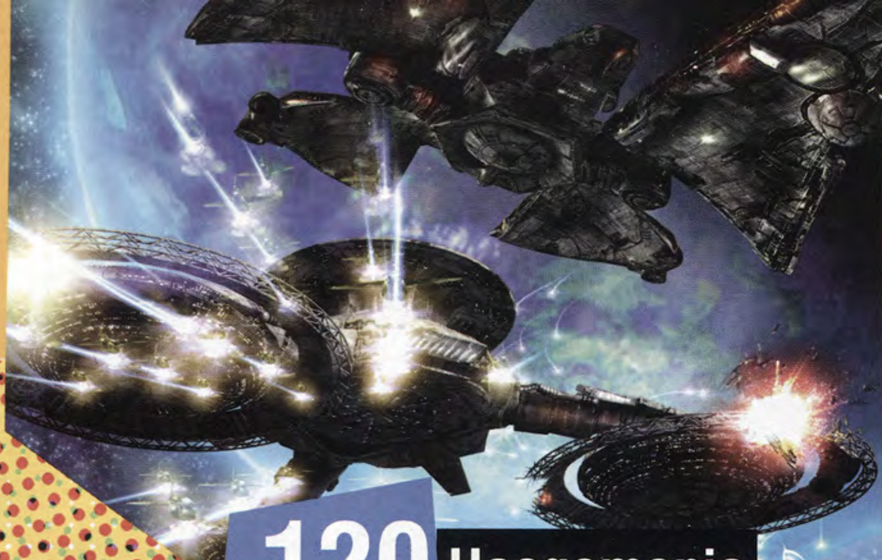
94 James Bond: Nightfire
Πάρτε το ρόλο του γοητευτικού πράκτορα σε ένα παιχνίδι όπου θα κληθείτε, εκτός του να σώσετε τον κόσμο, να σαγηνέψετε πολλές εντυπωσιακές κυρίες!

100 Divine Divinity
Για πολλούς το Divine Divinity ήταν, παρά τον "παιδικό" τίτλο του, ένα από τα καλύτερα action/RPGs της χρονιάς. Μπορεί να σταθεί επάξια δίπλα στα Neverwinter Nights και Dungeon Siege;

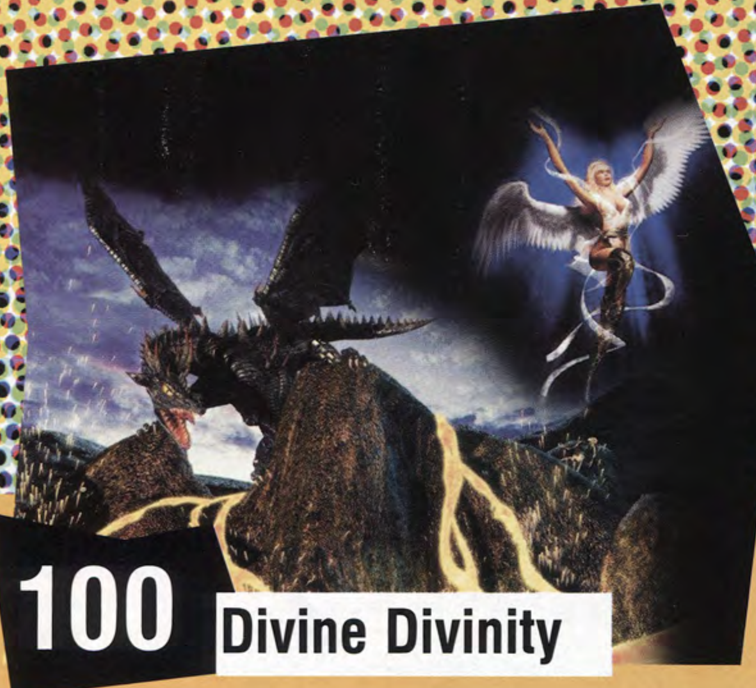
106 Emperor: Rise of the Middle Kingdom
Η γνωστή σειρά Emperor σας ταξιδεύει αυτή τη φορά στη μακρινή Άπω Ανατολή, όπου πρέπει να χτίσετε τη δική σας αυτοκρατορία.

112 Beach Life
Καλοκαιρινές διακοπές στην "καρδιά" του χειμώνα; Και όμως, θα κληθείτε να κάνετε ακριβώς αυτό στο μοναδικό εξομοιωτή καλοκαιρινού θέρετρου!

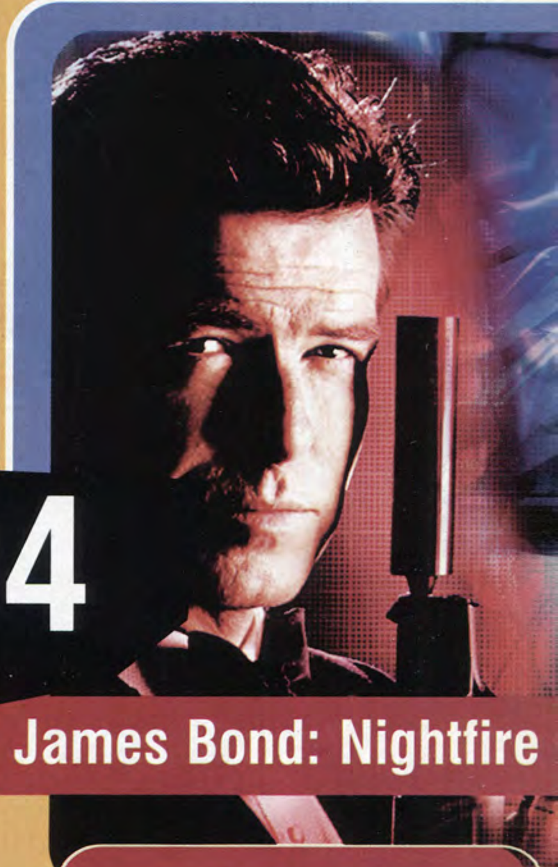
e-mail: pcmaster@compupress.gr



120 Haegemonia



100 Divine Divinity



94 James Bond: Nightfire

PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τη στήλη:

PROGRAMMING

116 Medal of Honor: Spearhead
Κάντε απόβαση στη Νορμανδία και κατατροπώστε για άλλη μία φορά τις δυνάμεις του Αξονα. Ελεος, βαρεθήκαμε πια!

120 Haegemonia
Πόσο δύσκολο είναι να έχετε υπό τις διαταγές σας έναν ολόκληρο διαστημικό στόλο; Καιρός να μετρήσετε τις ικανότητές σας σε ένα μοναδικό διαστημικό strategy game!

124 Casino Empire
Τώρα που πέρασαν οι γιορτές είναι καιρός να κλειστείτε στο δικό σας, ιδιωτικό καζίνο και να προσπαθήσετε να "φάτε", έτσι για αλλαγή, τα λεφτά των άλλων.

128 Celtic Kings
Ακόμα ένα επικό strategy game με RPG στοιχεία. Οδηγήστε το στρατό σας για να κερδίσετε μια θέση στο βασίλειο των Κελτών...

132 Iron Storm
Το σενάριο του παιχνιδιού είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα που έχουμε δει τελευταία. Το ίδιο το παιχνίδι είναι εξίσου καλό;

134 Hints & Tips
Μήπως σε αυτές τις σελίδες θα βρείτε λύσεις στα προβλήματά σας με τα games;

138 Adventure SOS
Λύσεις και hints για adventures.

144 Dark Side
Σχόλια και παρασκήνια από τον κόσμο των computer games.

148 Fanzine
Ειδήσεις, νέα, σχόλια, παρασκήνια και πολλά ενδιαφέροντα από τη μεγάλη οικογένεια των PC users!

158 MODified gaming
Η στήλη για τα modifications των αγαπημένων σας παιχνιδιών.

160 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

170 Do it Yourself
Mame 32: Πώς θα το κατεβάσετε, πώς θα το ρυθμίσετε, πώς θα παίξετε!

178 Do it Yourself
Αναβαθμίστε το BIOS.

182 Αλληλογραφία
Ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

190 Cinemaster
Παρουσιάσεις νέων ταινιών, κριτικές, DVD releases και νέα από τον κινηματογράφο στο Internet.

193 Τα κόμιξ του "PC Master"
Μία χιουμοριστική ματιά στα gaming γεγονότα.

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

www.gameweb.gr





www.pcmaster.gr

GAMEWEB

Το GameWeb συνεχίζει να είναι πόλος έλξης για τους απανταχού gamers. Η ύλη του ανανεώνεται καθημερινά με νέα από το χώρο των games, δεν περιορίζεται όμως μόνο στα PCs, αλλά "απλώνει" τα δίχτυα του και στις δημοφιλείς σύγχρονες παιχνιδομηχανές!

NEA

Και δεν είναι μόνο αυτά. Πιστό στις παραδόσεις, το GameWeb ανανεώνεται συνεχώς με νέα από το χώρο των Video games, της μουσικής και του κινηματογράφου, ενώ θα βρείτε νέα reviews παιχνιδιών γραμμένα από τους αγαπημένους σας συντάκτες. Θα βρείτε επίσης previews και mini reviews από νεότατα παιχνίδια, όπως το Galactic Civilizations, Indy Racing και Combat Mission 2.

DOWNLOADS

Μην ξεχάσετε να επισκεφτείτε ακόμα το section των downloads, όπου μπορείτε να κατεβάσετε demos παιχνιδιών, patches, wallpapers και desktop themes, καθώς και ένα σωρό άλλα "καλούδια"!

PC MASTER SITE

Ωρα να δούμε τι καινούριο μπορείτε να βρείτε αυτόν τον καιρό στο επίσημο site του "PC Master". Πάμε, λοιπόν:

FORUM

Απεγνωσμένες φωνές ζητούν και ζητούν και ζητούν... Τι; Μα ADSL φυσικά! Γιατί δεν έχουμε, πότε θα έχουμε, πόσο θα κοστίσει... Και αυτά όλα, τη στιγμή που κάνουν την εμφάνισή τους τα πρώτα πακέτα διάθεσης από τις εταιρείες. Μέχρι τώρα, δυστυχώς, οι πληροφορίες ήταν λίγες και ο ΟΤΕ - για όποιο λόγο κι αν το έκανε - τηρούσε σιγή ιχθύος! Το σημαντικό είναι πως από εδώ και πέρα θα υπάρξουν εξελίξεις γι' αυτό το θέμα. Θα υπάρχει κατ' αρχάς ενημέρωση από τους φορείς στον Τύπο και ενημέρωση από τον Τύπο προς το αναγνωστικό κοινό. Αυτό που πολλοί τόνισαν μέσα από το Forum, ότι δηλαδή κανένα περιοδικό στην Ελλάδα δεν έχει ασχοληθεί εδώ και καιρό με το θέμα, δεν αποτελεί φταίξιμο δικό μας και των συναδέλφων, αλλά των εταιρειών παροχής. Οι μόνες πληροφορίες ήταν απλώς... φήμες, στις οποίες δεν μπορούσε κανένα σοβαρό έντυπο να βασιστεί...

NEA

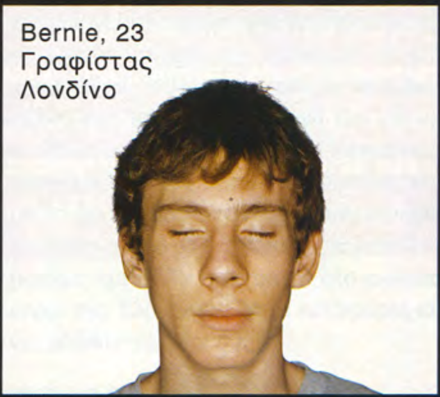
Η στήλη "Editorial" φιλοξενεί εδώ και δύο ημέρες μια ανακοίνωση -την πρώτη- για εμπορικό πακέτο ADSL. Στη στήλη των νέων αναμένονται τα απαραίτητα updates που θα σας κρατήσουν ενήμερους...

Τι σας... περιμένει!

Η εκπομπή του "PC Master" είναι για την ώρα ένα μέσο που μας ενδιαφέρει αρκετά και πιστεύουμε πως και εσείς έχετε την ίδια άποψη. Περιμένουμε λοιπόν τις απόψεις σας και δικτυακά για το πώς θα μπορέσουμε να τη βελτιώσουμε. Ποιος ξέρει, ίσως τα περιεχόμενα της εκπομπής να συμπληρώσουν κάποια στιγμή την έντυπη ύλη, τόσο του site όσο και του ίδιου του περιοδικού. Οσον αφορά στα ίδια τα sites, οι ανανεώσεις τους βρίσκονται προ των πυλών!

ΣΕ ΕΝΑΝ ΚΟΣΜΟ ΟΠΟΥ ΟΛΟΙ ΤΡΩΓΟΝΤΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ, ΕΣΥ ΕΙΣΑΙ ΜΙΑ ΥΑΙΝΑ ΜΕ ΔΑΓΚΑΝΕΣ ΑΣΤΑΚΟΥ! ΚΑΙ ΤΩΡΑ;





Bandito: Οι δαγκάνες. Τα νύχια. Χα! Εγώ όμως δε θα σταματούσα εκεί.

Θα δημιουργούσα ακόμη, ένα τάγμα από «Σκορπιράνχας» για αμφίβιες αποβάσεις και «Νυχτερήγκια» (μισά νυχτερίδες, μισά μυρμήγκια) για αεροπορικές επιδρομές.

Tamidoll, πώς τον λένε τον μπαμπάκα σου;







Tamidoll: Μη βιάζεσαι, φιλαράκο! Το όνομα της δικής μου εκστρατείας είναι:

Η ΜΑΜΑ ΣΟΥ ΤΟ ΞΕΡΕΙ ΟΤΙ ΚΛΑΙΣ ΕΤΣΙ;

Ο στρατός των «Τσιταριών» και των «Αετορίλλων» μου θα σε κάνουν να τσιρίξεις απ' το φόβο σου!



Καλωσόρισες στο Impossible Creatures, το νέο real time παιχνίδι στρατηγικής από τους δημιουργούς του Homeworld. Προετοιμάσου για έναν κόσμο όπου εξαπολύεις στους εχθρούς σου, τα άγρια μεταλλαγμένα ζώα, που εσύ δημιουργείς. Ταχύτατη δράση RTS και δυναμικό περιβάλλον 3D σε συνδυασμό με τη δυνατότητα δημιουργίας 40.000 διαφορετικών ζώων, έχουν σαν αποτέλεσμα μάχες που δεν έχεις ξαναζήσει ποτέ. Και με τη συναρπαστική online δράση πολλών παικτών, οι αντίπαλοί σου γίνονται αμέτρητοι όπως και τα όντα που δημιουργείς.

www.microsoft.com/games/impossiblecreatures



TEEN — Violence, Comic Mischief — CONTENT RATED BY ESRB

Microsoft game studios — relic ENTERTAINMENT

Έρχεται τέλη Ιανουαρίου 2003

A DIFFERENT KIND OF ANIMAL

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Περιμένατε αυτόν το μήνα ένα CD με δώρο full game και ένα ακόμα με τα στάνταρ μηνιαία και επίκαιρα demos και προγράμματα; Πάλι σας αιφνιδιάσαμε! Σε αυτό το τεύχος, εκτός από το full game, υπάρχει, στο δεύτερο CD μας, ένα ψηφιακό σόου αλά PC Master! Οπότε, φανταστείτε τι μπορεί να σας περιμένει στα επόμενα τεύχη!

LEISURE SUIT LARRY
LOVE FOR SAIL

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium, 16MB μνήμη, κάρτα γραφικών SVGA (640x480, 256 χρώματα), 22MB χώρο στο σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster

Ο διασημότερος εργένης των PC games έρχεται να σας συναρπάσει με τα τελευταία καμώματά του! Ο Larry Lafer επιδίδεται σε απέλπιδες προσπάθειες να βρει ένα λιμανάκι να δέσει το καϊκάκι του... Τέλος πάντων, το πιάσατε το νόημα! Ο Larry έχει εναποθέσει τις τελευταίες ελπίδες του για επιτυχές ζευγάρωμα σε μια κρουαζιέρα. Θα πρέπει λοιπόν να βοηθήσετε το δημοφιλή ήρωα να ντριπλάρει με επιτυχία τις άμυνες των σέξι κυριών που θα συναντήσει, ώστε να μπορέσει επιτέλους να σκοράρει! Σε αυτή τη δύσκολη αποστολή, ο πολυμήχανος εργένης θα επιστρατεύσει, εκτός από την γκαρνταρόμπα του (και την καραφλίτσα του), έξυπνες ατάκες και απίστευτα τεχνάσματα! Πάρτε μέρος στο καθ' όλα πατροπαράδοτο διδακτικό σπορ του "famous Greek kamaki" διότι, αν μη τι άλλο, θα σας χρησιμεύσει και στις καλοκαιρινές διακοπές σας!

Αν δεν είσαι καπετάνιος, τι το θέλεις το κατάρτι;

Μάλλον έχετε καταλάβει (αν δεν έχετε, τότε ή είστε από άλλο πλανήτη ή γεννηθήκατε χθες) ήδη πως αυτό το μήνα η προσφορά μας συνίσταται σε ένα ακόμα κλασικό adventure game, από την εποχή που η Sierra έκανε πολύ καλά αυτό που ο Larry σε όλα τα παιχνίδια της σειράς προσπαθούσε απεγνωσμένα να πετύχει. Μη με βάζετε να το γράψω. Καταλάβατε! Leisure Suit Larry 7 λοιπόν, στις... επτά θάλασσες! Ο ορκισμένος εργένης σάς καλεί να τον ακολουθήσετε σε μια περιπέτεια γεμάτη χιούμορ, σασπένς και τόσο ωραίες γυναίκες που θα έκαναν τον James Bond να το γυρίσει σε ορκωτός λογιστής! Οπως θα έλεγε (actually, έγραφε) ο Τσουρινάκης: "Ενα από τα καλύτερα adventures της Sierra. Προσφέρει ψυχαγωγία με την πραγματική έννοια της λέξης. Επιτέλους, ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να γελάσετε, θέλετε δεν θέλετε. Διαθέτει άψογα καρτουνίστικα γραφικά, εκπληκτική μουσική, πανέξυπνο και ανατρεπτικό χιούμορ και... πολλές και όμορφες γυναίκες."



Ασ' το καλύτερα, δεν πας για ψάρεμα;

Ετσι είναι, κύριοι (καλά, αυτό το παιχνίδι δεν απευθύνεται σε κυρίες, ούτως ή άλλως), μερικά παιχνίδια βγαίνουν για να μας εντυπωσιάσουν (βλ.

Unreal, Morrowind, Halo, κλούπου κλούπου) και άλλα για να μας διασκεδάσουν! Ειδικά ο Larry ενδείκνυται για τέτοιες κωμικοτραγικές καταστάσεις. Αδιόρθωτος γκαφατζής (δεν κάνει σχεδόν τίποτα σωστά - κάτι σαν τον κ. Κουράφαλο), αδιόρθωτος γυναικάς (που όμως τελικά δεν κατορθώνει σχεδόν ποτέ να ολοκληρώσει μία ερωτική σχέση με τις πανέμορφες γυναίκες που όλο πέφτουν μπροστά του), είναι μονίμως ο μεγάλος χαμένος όλων των ιστοριών και καταστάσεων. Με τον Larry -ή Mr. Χυλόπιτα όπως τον λέμε στα μέρη μου- ταυτίζονται συνήθως οι μπακουρόσαυροι όπως ο Αλευρίτης, ο οποίος μάλιστα έχει παίξει όλα τα παιχνίδια προσπαθώντας να βρει τεχνάσματα για να κάνει καμάκι σε γκόμενες. Ε, ύστερα από 6 συνέχειες, κατάλαβε πως οι απόπειρες του Larry είναι τόσο ανούσιες όσο μπανάλ είναι οι ατάκες του James Bond. Στο Leisure Suite Larry 7 όμως (αυτό που σας δίνουμε δώρο ντε), οι ελπίδες του Αλευ... ε, του Larry ήθελα να πω, αναπτερώθηκαν! Ή τώρα ή ποτέ!

Kamaki Simulation

Η περιπέτεια του ήρωα συνεχίζεται από εκεί όπου τελείωσε το 6ο παιχνίδι της σειράς, με τον Larry να προσπαθεί να το κάνει με την πανέμορφη Shamara, η οποία τελικά τον δένει με χειροπέδες και αφού του παίρνει όλα τα λεφτά, την κάνει με ελαφρά πηδηματάκια... Μία ακολουθία τυχαίων όσο και τραγελαφικών γεγονότων οδηγεί τον ήρωα στην απελευθέρωση από τα δεσμά του και μετέπειτα σε μια κρουαζιέρα. Σαν να μην έφταναν όσα έχει πάθει, αντί να κάτσει στ' αυγά του και να απολαύσει το ταξιδάκι που απλόχερα του προσέφερε η θεά τύχη, ο αθεόφοβος τσιμπάει με την καρακουκλάρα καπετάνισσα και βάζει στόχο να απλώσει τις χερούκλες (καθώς και άλλα πράγματα) στο φιδίσιο κορμί της. Τώρα το αν θα τα καταφέρει, είναι μάλλον στο χέρι σας...

PC Master Computer Show

Αν το Larry 7 σας εξέπληξε, δεν έχετε δει τίποτα! Σας παραξένεψαν οι (τραγικές) φάτσες μας που απεικονίζονται στο 2ο CD που συνοδεύει το περιοδικό αυτό το μήνα; Τι νομίζετε πώς είναι; Ε, λοιπόν, ναι! Για πρώτη φορά παγκοσμίως το "PC Master" σας προσφέρει σε ψηφιακή μορφή μια εκπομπή σε CD, όπου θα μπορέσετε να απολαύσετε σε πρώτο πλάνο τους θεόμουρλους συντελεστές του περιοδικού να παρουσιάζουν με το δικό τους, μοναδικό τρόπο νέα από το χώρο των PC games! Ετοιμαστείτε για κάτι μοναδικό που ίσως να αποτελέσει αφετηρία για μια εντελώς νέα σελίδα στο χώρο της ψηφιακής ενημέρωσης και ψυχαγωγίας! Δεν θα σας κρατήσω περισσότερο εδώ. Εκτός του ότι θα βιάζεστε να δείτε το σόου, υπάρχει ένα ολόκληρο 4σέλιδο άρθρο στις επόμενες σελίδες του περιοδικού, αφιερωμένο στο τελευταίο δημιούργημά μας...

PC

Ακόμα στο CD

Στο CD του παιχνιδιού θα βρείτε σε μορφή .pdf:

- Programming: Η στήλη όσων έχουν... προγραμματιστικές ανησυχίες
- Larry 7: Το review του παιχνιδιού
- Larry 7: Walkthrough, patch, καθώς και τα easter eggs του παιχνιδιού
- Ακόμα, το manual του παιχνιδιού σε εικόνες .jpg

Προσοχή: Δεν συμπεριλαμβάνεται το... "αρωματικό ξυστό" που υπήρχε στην αυθεντική συσκευασία του Larry 7, αφού έχει δυστυχώς εξαντληθεί.

Αν δεν είναι "PC Master Collection" δεν λέει!

Η συλλογή πάει καλά! Μετράμε ήδη 7 παιχνίδια, ενώ το νεότερο μέλος της οικογένειας, σίγουρα θα σας συναρπάσει! Μέχρι τη στιγμή που το DVD θα μπει για τα καλά στη ζωή μας, το "PC Master" θα συνεχίσει να σας χαρίζει τακτικά ένα full game σε DVD θήκη!
Η συλλογή του "PC Master", λοιπόν, θα εμπλουτίζεται συνεχώς από επιτυχημένα, συλλεκτικά "διαμάντια" της παγκόσμιας gaming σκηνής, συνοδευόμενα από πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις! Φυσικά, οι συλλεκτικές συσκευασίες του εξωφύλλου θα αναλάβουν να εμπλουτίσουν τη βιβλιοθήκη σας με μια σειρά αξιοζήλευτων κομματιών.



Αν σας λείπουν τα έξι πρώτα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master", δεν έχετε παρά να παραγγείλετε τα τεύχη 150, 152, 154, 156, 158 και 159, τα οποία συνοδεύονται απ' αυτά. Μόνο τότε θα είναι η συλλογή σας πλήρης!

Next generation

YAMAHA DVX-S100

ΟΛΑ ΣΕ ΕΝΑ

www.yamaha.com



Αν ψάχνετε για ένα υπερπλήρες home entertainment σύστημα που να συνδυάζει DVD video, DVD/CD audio και ράδιο, τότε το νέο υπερπλήρες σύστημα της Yamaha θα σας ικανοποιήσει. Το σύστημα ολοκληρώνεται από πλήρες 5.1 Dolby Digital ηχοσύστημα, με 5 δορυφόρους και ένα subwoofer. Για ποιότητα ουδέν σχόλιο, αφού το όνομα της Yamaha είναι εφάμιλλο της ποιότητας. Βεβαίως, τα περίπου € 1.500 που θα πρέπει να καταβάλετε για να το αποκτήσετε είναι ένα διόλου ευκαταφρόνητο ποσό, αλλά το καλό -πώς να το κάνουμε- κοστίζει!



DVD-HANDYCAM

ΠΡΩΤΗ ΚΑΙ ΜΕ... DVD

www.sony.com

Το μοντέλο DCR-DVD200 είναι το πρώτο της δημοφιλούς σειράς φορητών βιντεοκαμερών Handycam της Sony. Τα εγγραφόμενα αποθηκεύονται απευθείας σε ψηφιακό δίσκο DVD των 8 εκατοστών, ώστε η αναπαραγωγή τους να γίνεται εύκολα από οποιοδήποτε DVD-player ή παιχνιδομηχανή! Τα προτερήματα του DVD έναντι της κασέτας DV είναι σαφέστατα. Βεβαίως, όσοι σκοπεύουν να την αποκτήσουν, θα πρέπει να κάνουν υπομονή μέχρι το φθινόπωρο, οπότε η συσκευή θα διατεθεί στην ευρωπαϊκή αγορά...

MZ1100

ΗΧΟΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΦΕΤΙΧΙΣΤΕΣ

www.philips.com

Ενα ακόμα διαστημικό mini hi-fi; Ενα αντικείμενο πόθου; Οπως και να έχει, το μικρό κόκκινο θαύμα της Philips έχει όλα τα προσόντα για να σας προκαλέσει να το εντάξετε στο σαλόνι σας πάση θυσία. Μοντέρνα γραμμή, επεισοδιακό CD-player και ηχεία που προκαλούν. Αν δεν το προσέξατε, η υποδοχή για τους δίσκους είναι όρθια και, φυσικά, η συσκευή παίζει δισκάκια CD, CD-R ή CD-RW μουσικής ή MP3. Είπαμε, μοντέρνο μέχρι τελευταίου πυκνωτή!





V-DRUMS

ΒΟΗΘΕΙΑ, ΓΕΙΤΟΝΟΙ!

www.roland.co.uk

Η Roland είναι μία εταιρεία με τεράστια ιστορία στο χώρο του ήχου. Συνθεσάιζερ, αρμόνια, μέχρι και κάρτες ήχου έβγαζε κάποτε! Τελευταία δημιουργία της αυτό το υπερπλήρες σετ drum, με πλήρεις ψηφιακές λειτουργίες. Ετσι, μπορείτε να παίζετε με όση μανία θέλετε φορώντας ακουστικά, αν και όπως όλοι ξέρουν, άλλη χάρη έχει να εκνευρίζονται λίγο και οι γείτονες!



SENDO Z100

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΚΙΝΗΤΟ;

www.sendo.com

Σας μοιάζει συνηθισμένο; Δεν ξεφεύγει απ' ό,τι έχετε δει ως τώρα; Τότε γιατί μπορεί να στοιχίζει μέχρι € 1.200; Διότι (ανοίξτε τα στόματά σας) στο μικροσκοπικό σώμα του κινητού κρύβεται ένα πλήρες PDA, με Windows, media player και πλήρεις δυνατότητες Web! Μέχρι τώρα είχαμε συνηθίσει PDAs με δυνατότητες κινητού, το Sendo όμως είναι ακριβώς το αντίθετο (εντάξει, μπορείτε να κλείσετε τα στόματά σας...)!

VS110

ΚΛΑΣΙΚΟΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠ' ΤΟΝ ΜΠΕΤΟΒΕΝ

www.audioresearch.com

Μερικοί λάτρεις των '60s και της αναλογικής τεχνολογίας κάνουν σαν τρελοί για έπιπλα, μαραφέτια και συσκευές που παραπέμπουν στη χρυσή εποχή της ανεμελιάς και της απαρχής της οικιακής τεχνολογίας διασκέδασης. Ο εικονιζόμενος ενισχυτής είναι κατασκευασμένος με αυτήν τη νοοτροπία. Απλές γραμμές, λιτό design και με μια retro αισθητική να βγαίνει από τις μεγάλες λυχνίες του! Η ισχύς του ανέρχεται σε 100W για κάθε κανάλι -περισσότερο απ' όσο θα ζητούσε κανείς! Τα χρώματα περιορίζονται σε ματ μαύρο και μεταλλικές αποχρώσεις του λευκού. Οσο για την τιμή του, καλύτερα να μην τη μάθετε ποτέ!



ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ



ΘΕΜΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ

HIGH TECH PHONE PC

Οσα πρέπει να γνωρίζετε για να μετατρέψετε τον υπολογιστή σας σε εξελιγμένο τηλεφωνητή.

ΕΙΣ ΒΑΘΟΣ

ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΧΑΜΕΝΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ

Παρουσίαση τεχνικών και προγραμμάτων για το πώς να ανακτήσετε αρχεία από σβησμένους δίσκους και κατεστραμμένα CDs.

TECH UPDATE

ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΔΙΚΤΥΑ

Τεχνολογίες ασύρματης μετάδοσης δεδομένων. Οδηγός για να στήσετε το δικό σας δίκτυο.

www.cgomag.gr

ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM



Vue d'Esprit 2

Κορυφαία εφαρμογή για να δημιουργήσετε τοπία με ρεαλισμό που κόβει την ανάσα!

ΔΩΡΕΑΝ SOFTWARE ΑΞΙΑΣ €176
Vue d'Esprit 2
- Add/Remove Plus 2001
- East-Tec Eraser 2002

Add/Remove Plus! 2001

Εξοπλιστείτε με το "απόλυτο όπλο" στην απεγκατάσταση εφαρμογών.

ΑΚΟΜΗ:

- Το **East - Tec Eraser 2002** που εξαλείφει τα αρχεία που διαγράφετε από το δίσκο.
- **Windows XP toolkit:** 38 ισχυρά εργαλεία για το χρήστη των XP.



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

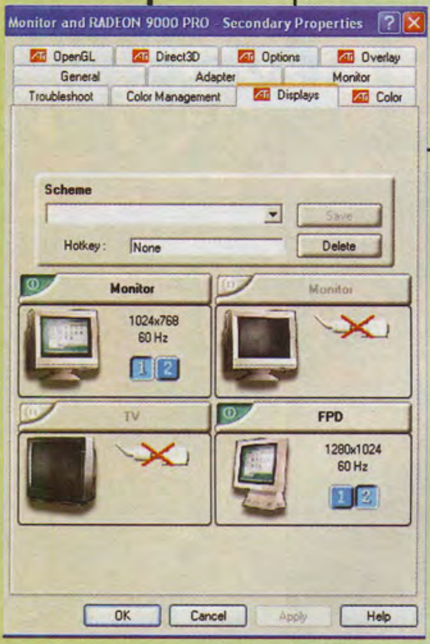
EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.

Ασύγκριτα... καλύτερο!

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζεται ο:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

Catalyst 3 για τις Ati

Οι καλύτεροι της "σειράς"



Οι νέοι Catalyst, αν και όχι σημαντικά διαφορετικοί από τους προηγούμενους, είναι πλήρως certified από τη Microsoft και υποστηρίζουν το DirectX9 API. Τέλεια!

Τι άλλο θα μπορούσαν να θέλουν οι οπαδοί της Ati ως δώρο για τη νέα χρονιά από μία νέα έκδοση του "πακέτου" drivers της Ati που ακούει στο όνομα Catalyst και είναι σαφώς βελτιωμένοι σε σχέση με τους "προγόνους" τους; Ενα ποδήλατο θα μου πείτε. Ναι, αλλά αν οι νέοι αυτοί Catalyst ανεβάζουν αρκετά τις επιδόσεις των προηγούμενων μοντέλων, διορθώνουν ασυμβατότητες με ορισμένους τίτλους, ενεργοποιούν όλες τις λειτουργίες που μέχρι τώρα θεωρούνταν "κρυφές" (π.χ. "Vsync") και, γενικώς, λειτουργούν άψογα από όλες τις απόψεις; Κάποιοι και πάλι θα επιμείνουν στο ποδήλατο. Στρέφοντας το βλέμμα μας σε αυτούς, τους αναφέρουμε πως ανάμεσα σε όλα τα προαναφερθέντα, οι νέοι Catalyst παρέχουν πλήρη υποστήριξη όλων των δυνατοτήτων που μας φέρνει το νέο DirectX9, για τις κάρτες, βέβαια, που το υποστηρίζουν (σειρές Radeon 9500 και 9700), ανεβάζοντας τον πήχη ρεαλισμού των παραγόμενων γραφικών στα ύψη. Για όσους επιμείνουν, το τελικό επιχείρημά μας είναι πως είναι πλήρως αποδεκτοί και από τους αυστηρά κρίνοντες υπευθύνους της Microsoft, κάτι που για τον τελικό χρήστη μεταφράζεται πως κατά την εγκατάστασή τους δεν θα δει το παραθυράκι που ενημερώνει σχετικά με "αστάθειες συστήματος αν εγκατασταθεί αυτό" και άλλα παρόμοια μηνύματα. Κατά βάθος, αυτό σημαίνει ακόμη περισσότερη σταθερότητα στο λειτουργικό σύστημα, ακόμη γρηγορότερα και εντυπωσιακότερα παιχνίδια, ακόμη μεγαλύτερες ταχύτητες για την ήδη υπάρχουσα κάρτα σας. Οχι, Λάκη, δεν έχουν δώρο κουδουνάκι.

Προβληματικό Sim City

Μπάι - μπάι, Radeon...

Μην πιστεύετε τα μάτια σας, σας απατούν: το νέο Sim City μας αποδεικνύει πως οι Radeon είναι... μπουρούχες!

Το Sim City 4000 δεν χρειάζεται παρουσίαση, αφού όλοι γνωρίζουμε και μόνο από το όνομά του πως πρόκειται για την "επόμενη έκδοση" μίας από τις διασημότερες σειρές strategy στον κόσμο. Μέχρι σήμερα, τα Sim City σου επέτρεπαν να χτίζεις μία δική σου πόλη με τα... ούλα της, από πυροσβεστικούς σταθμούς μέχρι... γυναικείες φυλακές (ή, έστω, "σκέτες" φυλακές). Το νέο μέλος της οικογένειας είναι ένας από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους, αφού όχι μόνο αναπτύσσει ακόμη περισσότερο τη λεπτομέρεια του μοντέλου εξομοίωσης, προσθέτοντας... αυτόνομους ανθρώπους στον τίτλο (όπως το Sims), αλλά τον μεταφέρει, πλήρως πια, στην τρίτη διάσταση. Εδώ λοιπόν, στην τρίτη διάσταση, έρχονται και τα προβλήματα. Καλύτερα να μας τα πουν οι ίδιοι οι υπεύθυνοι όμως:

"Αναγνωρίζουμε πως οι κάρτες της Ati δεν κάνουν scrolling τόσο γρήγορα όσο χρειάζεται το παιχνίδι. Αυτή η 'διαμάχη' μεταξύ του τρόπου scrolling του παιχνιδιού και της memory tilling αρχιτεκτονικής που χρησιμοποιούμε δεν οφείλεται στο hardware, αλλά στο ίδιο το λογισμικό μας. Συνεργαζόμαστε με τη Maxis ώστε να βρεθεί η βέλτιστη λύση, οπότε συνεχίστε να παρακολουθείτε τις εξελίξεις."

Λογικό συμπέρασμα, κάθε γράμμα που θα φτάσει στα γραφεία μας από άτομα που αγνόησαν αυτή την είδηση και αγόρασαν το παιχνίδι διότι ένιωθαν μοναδικοί και πίστευαν ότι "σε αυτούς θα δούλευε", θα λάβουν τη δέουσα απάντηση: "πρέπει να φταίει η διαμάχη του τρόπου scrolling με την αρχιτεκτονική memory tilling, λυπούμεθα"...!



Ati και DivX

Τρίτη είδηση για Ati... και φαρμακερή!

Στις 9 Ιανουαρίου του τρέχοντος έτους (τι, περσινή είδηση θα σας γράφαμε;) η Ati ανακοίνωσε τη στρατηγική συμμαχία της με την πασίγνωστη DivX Networks.



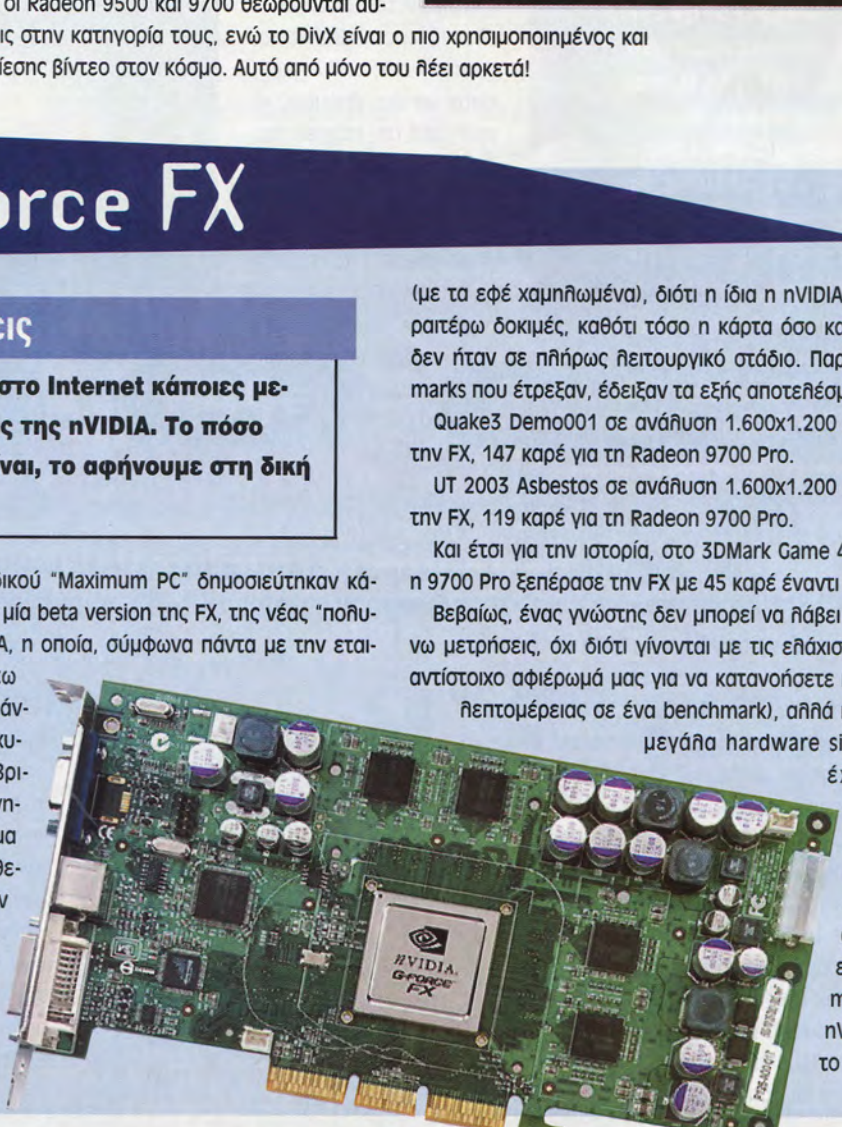
Αποτέλεσμα αυτής της συνεργασίας θα είναι ότι οι νέες VPU (Visual Processing Units) της Ati θα συμπεριλαμβάνουν δυνατότητες συμπίεσης DivX (!), ενώ θα παρουσιάζουν optimized αναπαραγωγή των βίντεο που είναι κωδικοποιημένα με αυτό τον αλγόριθμο! Οι κάτοχοι μοντέλων Radeon 9500 και 9700 θα μπορέσουν από τώρα να γευτούν μια σημαντική αύξηση επιδόσεων στο βίντεό τους, που φτάνει το 50% (αν χρησιμοποιείται και προ-επεξεργασία στη συμπίεση), με ταυτόχρονο επακόλουθο τη μείωση στις απαιτήσεις για CPU κατά την αναπαραγωγή (αφού το "βάρος" του βίντεο αναλαμβάνει η κάρτα γραφικών!). Για να μην ξεχνιόμαστε, να αναφέρουμε πως οι Radeon 9500 και 9700 θεωρούνται αυτή τη στιγμή οι κορυφαίες λύσεις στην κατηγορία τους, ενώ το DivX είναι ο πιο χρησιμοποιημένος και διαδεδομένος αλγόριθμος συμπίεσης βίντεο στον κόσμο. Αυτό από μόνο του λέει αρκετά!

GeForce FX

Οι πρώτες μετρήσεις

Κυκλοφόρησαν σε site στο Internet κάποιες μετρήσεις της νέας κάρτας της nVIDIA. Το πόσο αξιόπιστες μπορεί να είναι, το αφήνουμε στη δική σας κρίση...

Στη σελίδα του περιοδικού "Maximum PC" δημοσιεύτηκαν κάποια benchmarks από μία beta version της FX, της νέας "πολυκάρτας" από τη nVIDIA, η οποία, σύμφωνα πάντα με την εταιρεία, θα φέρει τα πάνω-κάτω στον τομέα των γραφικών. Οι άνθρωποι του "Maximum PC" ισχυρίζονται πως η beta κάρτα βρισκόταν σε επίσης beta μηχάνημα που τους έστειλε ως δείγμα εταιρεία κατασκευής και διάθεσης έτοιμων υπολογιστικών συστημάτων. Επίσης, ισχυρίζονται πως περιορίστηκαν σε μόλις 3 μετροπρογράμματα και μάλιστα υπό ορισμένες συνθήκες μέτρησης (με τα εφέ χαμηλωμένα), διότι η ίδια η nVIDIA δεν τους επέτρεπε περαιτέρω δοκιμές, καθότι τόσο η κάρτα όσο και το πακέτο drivers της δεν ήταν σε πλήρως λειτουργικό στάδιο. Παρόλα αυτά, τα 3 benchmarks που έτρεξαν, έδειξαν τα εξής αποτελέσματα:



Quake3 Demo001 σε ανάλυση 1.600x1.200 στα 2xAA, 209 καρέ για την FX, 147 καρέ για τη Radeon 9700 Pro.

UT 2003 Asbestos σε ανάλυση 1.600x1.200 στα 2xAA, 140 καρέ για την FX, 119 καρέ για τη Radeon 9700 Pro.

Και έτσι για την ιστορία, στο 3DMark Game 4, με τις ίδιες ρυθμίσεις, η 9700 Pro ξεπέρασε την FX με 45 καρέ έναντι 41...

Βεβαίως, ένας γνώστης δεν μπορεί να λάβει υπόψη του τις παραπάνω μετρήσεις, όχι διότι γίνονται με τις ελάχιστες ρυθμίσεις (δείτε το αντίστοιχο αφιέρωμά μας για να κατανοήσετε πλήρως τη σημασία της λεπτομέρειας σε ένα benchmark), αλλά πολύ περισσότερο διότι μεγάλα hardware sites και περιοδικά δεν έχουν ακόμα κανένα δείγμα δυνατοτήτων της κάρτας ή τουλάχιστον όχι επίσημα, ώστε να δημοσιοποιήσουν μετρήσεις. Το αν είναι μερικές κινήσεις marketing εκ μέρους της nVIDIA, σας αφήνουμε να το κρίνετε οι ίδιοι...

Flash

ΧΑΛΑΣΕ Η ΟΘΟΝΗ ΣΑΣ;

Αν κλαίτε το αδικοχαμένο monitor σας, το οποίο ξαφνικά έσβησε χωρίς να ξέρετε γιατί, μπορείτε να ανασάνετε με ανακούφιση! Τώρα το τμήμα Τεχνικής Υποστήριξης της CPI, στο πλαίσιο της καλύτερης και ευρύτερης εξυπηρέτησής σας, ξεκίνησε ενεργά την παροχή υπηρεσιών επισκευής και τεχνικής υποστήριξης οθονών Η/Υ (monitors) οποιασδήποτε μάρκας κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά. Προσκομίζετε το monitor σας, CRT ή LCD, που είναι εκτός εγγύησης, όπως EIZO, VIEWSONIC, PHILIPS, NOKIA, NEC, MITSUBISHI, και η CPI θα φροντίζει για την αποκατάστασή του. Μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 210 4805851 για άμεση εξυπηρέτηση στην Αθήνα και στο 2310 531334 για άμεση εξυπηρέτηση στη Θεσσαλονίκη.

Να τη, vATi στο Xbox 2!

Ναι, το ξέρουμε πως το Xbox 1 είχε nVIDIA

"Γι' αυτό θέλω να ευχαριστήσω τον μπαμπά μου, τους συνεργάτες μου και την αντίπαλη εταιρεία που αφρίζει από το κακό της!"

Εδώ και καιρό είχαμε γράψει για τις φήμες που ήθελαν τις πάλαι ποτέ κολλητές Microsoft και nVIDIA να κονταροχτυπιούνται άγρια με αφορμή το Xbox. Οι κινήσεις marketing και η πολιτική της εταιρείας του Bill σχετικά με την κονσόλα έχουν ζημιώσει τη nVIDIA. Αφού λοιπόν έφτασαν στα άκρα, η Microsoft σκέφτηκε να την τυλίξει σε χαλί και να την πετάξει στη θάλασσα, προκηρύσσοντας διαγωνισμό για το μέλλον των γραφικών του Xbox 2! Οι εξυπνότεροι βεβαίως κατανοούν πως απλώς πρόκειται για μια "βρώμικη" κίνηση από την εταιρεία του Bill: αραδιάζει φήμες για να αναγκάσει τις μεγάλες εταιρείες παραγωγής chips γραφικών, ATI και nVIDIA, να "αλληλοσκοτωθούν" ρίχνοντας τις τιμές τους, ώστε να βρει ευκαιρία να αρπάξει σε εξευτελιστική τιμή τεχνολογία αιχμής! Όχι πως δεν μας συμφέρει το Xbox 2 να είναι φθηνό, αλλά κουβέντα να γίνεται! Επίσης, φημολογείται πως η ονομασία του νέου Xbox θα είναι XboxNext!



Canon MVX2i

Το πεδίο της μάχης στο ψηφιακό βίντεο είναι οι κάμερες!

Μοντέρνο design και υψηλή τεχνολογία για λήψεις βίντεο ή στατικών εικόνων πολλών megapixel από την Canon.

Η Canon παρουσίασε την MVX2i, μία ψηφιακή βιντεοκάμερα η οποία διαθέτει CCD 1/4" με ανάλυση 1,33 megapixel. Διαθέτει ένα ολοκληρωμένο κύκλωμα επεξεργασίας σήματος (LSI), συμπαγή φακό 10x με οπτικό σταθεροποιητή εικόνας, LCD οθόνη 2,5" 200.000 pixel, καθώς επίσης και βελτιωμένες δυνατότητες διασύνδεσης με PCs. Η κάμερα στοχεύει στη μεσαία κατηγορία της αγοράς και παρέχει επιπλέον δυνατότητες εκτός από την εγγραφή βίντεο. Μπορεί να αποθηκεύσει εκπληκτικές στατικές εικόνες, με ανάλυση 1.280x960 pixel (SXGA). Η παραγωγή φωτορεαλιστικών εκτυπώσεων με τέλεια χρώματα είναι απόλυτα εφικτή, χάρη στην πρωτοποριακή τεχνολογία Direct Print των εκτυπωτών της Canon, σε συνδυασμό με την υποστήριξη του προτύπου Exif Print. Στα συν είναι σίγουρα και η μοντέρνα σχεδίαση, χάρη στις επιφάνειες από κράματα μαγνησίου και αλουμινίου και στις ελκυστικές καμπύλες της. Τέλος, χάρη στη θύρα USB, η μεταφορά στατικών εικόνων μορφής JPEG και ταινιών Motion JPEG σε έναν υπολογιστή είναι πανεύκολη. Η MVX2i είναι επίσης συμβατή με κάρτες μνήμης SD και MultiMediaCard.



DV 56S 5.1

Επιτραπέζιο DVD σε χαμηλή τιμή!

Πάνε οι εποχές που τα επιτραπέζια DVD Players κόστιζαν μια περιουσία! Τώρα μπορείτε να αποκτήσετε ένα σε τιμή μιας μέσης κάρτας γραφικών!



Μάλιστα, τόσο φθηνά! Αυτό συνέβη με ένα σωρό συσκευές ψηφιακής διασκέδασης (φορητά και επιτραπέζια CD Players κ.ά.) από τη στιγμή που αποφάσισαν να μπουν δυναμικά στην αγορά αυτή εταιρείες που είναι γνωστές για τα προϊόντα τους από το χώρο των υπολογιστών. Τρανό παράδειγμα αποτελεί η κίνηση της Mustek (γνωστή για scanners, Web cams και λοιπών περιφερειακών), η οποία φιγουράρει με το επιτραπέζιο DVD Player, V56L 5.1. Το Mustek DV 56L 5.1 με νέο design και extra λεπτή σχεδίαση, διαθέτει αποκωδικοποιητή περιβάλλοντος ήχου AC-3 Dolby Surround 5.1 και DTS, ενώ αναπαράγει και δισκάκια MP3! Παρέχει τρεις εξόδους για ήχο (Optical, Coaxial, 5.1 Analog), είσοδο SCART, Composite Video, S-Video και Component Video. Μέσα από ένα πλήρες και εύχρηστο μενού επιλογών μπορεί να αναπαράγει όλα τα γνωστά formats εικόνας και ήχου για να απολαμβάνετε τις αγαπημένες σας ταινίες, photo album ή μουσική από τον καναπέ σας. Το ατού, εκτός από την αξιοπρεπέστατη ποιότητα κατασκευής και απόδοσης, είναι η χαμηλότατη τιμή του, που ανέρχεται περί τα € 195,00. Ο,τι πρέπει λοιπόν για φοιτητές και άλλους που μπορεί να ψάχνουν μια φθηνή αλλά αξιόλογη λύση. Μάλιστα, έτσι για να ζευγαρώσουμε το νέο, το DVD Player μπορεί να πάει πακέτο με το νέο αξιόλογο σύστημα ήχου 5.1 της ίδιας της Mustek, Surround System R560. Το δεύτερο κοστίζει περί τα € 145,00.



■ Για περισσότερες πληροφορίες, http://www.cpi.gr/

DSL: επιτέλους εδώ!

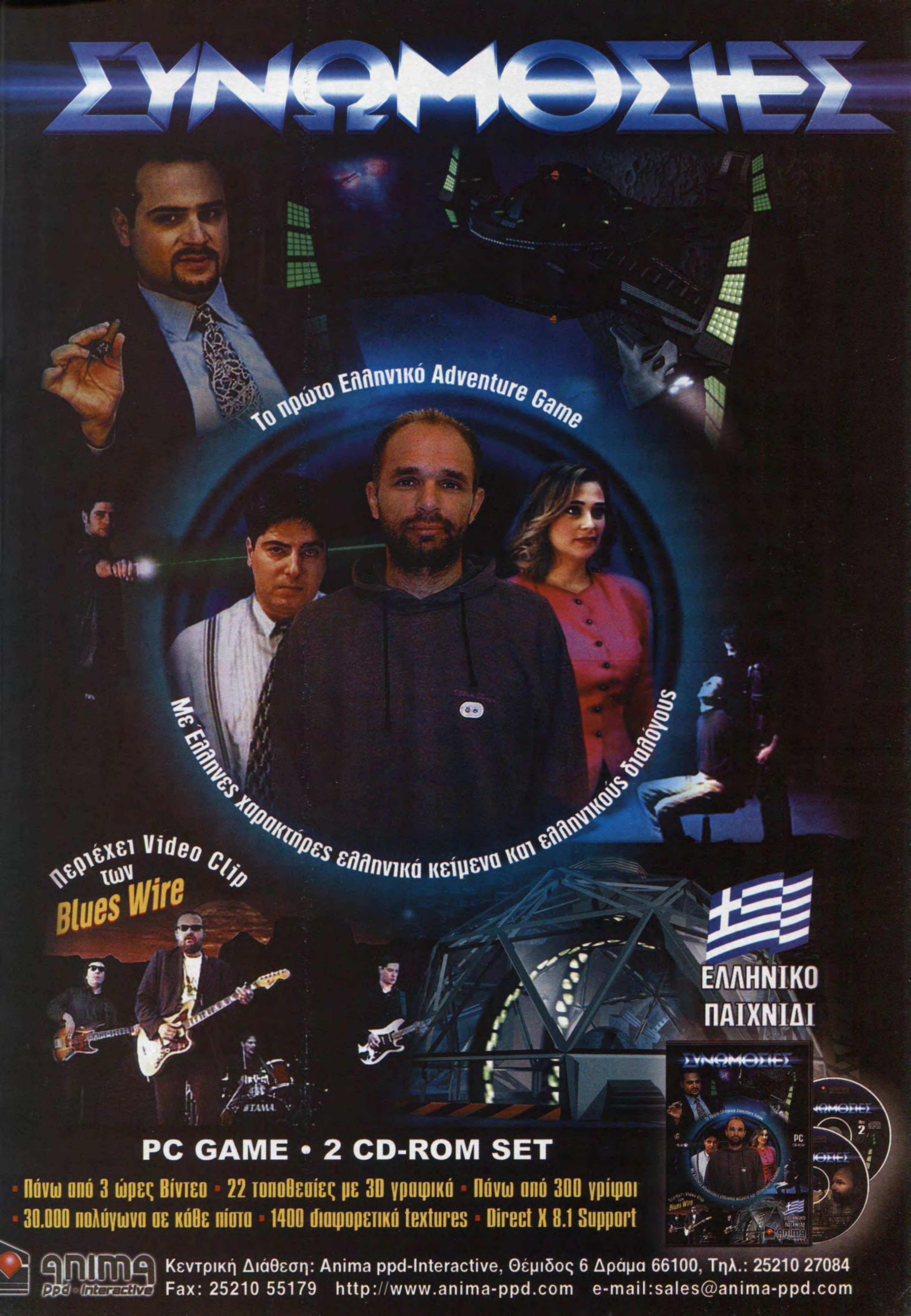
Κάλλιο αργά παρά ποτέ, αλλά... how much;

Το νέο έφτασε λίγα λεπτά πριν από την ολοκλήρωση της στήλης και μας άφησε σύξυλους. Για 5 λεπτά το σχολιάσαμε και αμέσως αρχίσαμε να το ψάχνουμε.



Δυστυχώς, χρόνο δεν έχουμε για να σας πούμε περισσότερα αυτή τη στιγμή, οπότε σας παραθέτουμε το δελτίο αποστολής και υποσχόμαστε να έχουμε περισσότερα στο επόμενο τεύχος! Η ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε., λοιπόν, μας πληροφορεί πως παρέχει μία νέα υπηρεσία της Vivodi Telecom για Μόνιμη Σύνδεση στο Internet μέσω DSL, η οποία ονομάζεται DSLnet. Η υπηρεσία DSLnet παρέχει μόνιμη σύνδεση στο Internet με υψηλές ταχύτητες σε οικονομικές χρεώσεις και απευθύνεται σε όλους, επομένως και στους ιδιώτες. Η υπηρεσία παρέχεται αρχικά σε περιοχές της Αθήνας και του Πειραιά. Φυσικά, το δίκτυο θα επεκτείνεται με γοργό ρυθμό και η συγκεκριμένη υπηρεσία αναμένεται σύντομα να καλύψει περισσότερες περιοχές της Ελλάδας! Στο site της εταιρείας Vivodi μπορείτε να δείτε εάν η περιοχή σας καλύπτεται από την υπηρεσία DSLnet αυτή τη στιγμή: www.vivodi.gr/diktyo_gr_s.htm για έρευνα μέσω αριθμού ή http://www.vivodi.gr/Athina.htm για το χάρτη Αττικής.

Η ταχύτητα Downloading, ανάλογα με το πρόγραμμα που θα επιλέξετε, κυμαίνεται από 256KB έως 512KB το δευτερόλεπτο! Και πάμε στα της τσέπης. Για να αποκτήσετε το "μικρό αυτό δικτυακό θαύμα", θα πρέπει να καταβάλετε € 190,00 + ΦΠΑ για τα έξοδα εξοπλισμού και εγκατάστασης και από εκεί και πέρα € 95,00 έως € 140,00 το μήνα, ανάλογα με την ταχύτητα της σύνδεσης. Φυσικά, σας δίνουμε και τα τηλέφωνα για να πάρετε πληροφορίες: Τμήμα Telecom της ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε., τηλ.: 210 2419600, e-mail: vp@dionic.com.gr



ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ
Το πρώτο Ελληνικό Adventure Game
Με Έλληνες χαρακτήρες ελληνικά κείμενα και ελληνικούς διαλόγους
Περιέχει Video Clip των
Blues Wire
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
PC GAME • 2 CD-ROM SET
Πάνω από 3 ώρες Βίντεο • 22 τοποθεσίες με 3D γραφικά • Πάνω από 300 γρίφοι
30.000 πολύγωνα σε κάθε πίστα • 1400 διαφορετικά textures • Direct X 8.1 Support
anima ppd · interactive
Κεντρική Διάθεση: Anima ppd-Interactive, Θέμιδος 6 Δράμα 66100, Τηλ.: 25210 27084
Fax: 25210 55179 http://www.anima-ppd.com e-mail:sales@anima-ppd.com

Flash

ΚΑΡΤΑ ΠΡΟΠΛΗΡΩΜΕΝΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ HELLAS ON LINE

Η Dolphincard, αξίας € 10,00, απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες που τους ενδιαφέρει να έχουν ελεγχόμενη αγοραστική κατανάλωση κατά την επικοινωνία τους τηλεφωνικά με το εσωτερικό και το εξωτερικό και περιορισμένη χρονική πρόσβαση στο Internet, με ευκολία και χωρίς πολλές διαδικασίες. Το πλεονέκτημά της είναι ότι καλύπτει πλήρως τις τηλεπικοινωνιακές ανάγκες του καταναλωτή, τόσο σε υπηρεσίες φωνής όσο και σε υπηρεσίες Internet. Η Hellas On Line προωθεί την εν λόγω κάρτα μέσα από το δίκτυο μεταπωλητών της και των καταστημάτων πληροφορικής (retail), με τα οποία συνεργάζεται σε όλη την Ελλάδα, αλλά και μέσα από τα παραδοσιακά σημεία πώλησης, όπως το περίπτερο και τα καταστήματα λιανικής. Για πληροφορίες, τηλ.: 210 6296163 και http://www.hol.gr.

Computer Viruses

Ενας ψηφιακός κόσμος γεμάτος ασθένειες

Λύσσαξαν τα γνωστά σε όλους μας computer viruses τη χρονιά που πέρασε. Με φορέα τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μόλυναν το μισό δικτυακό κόσμο. Μπορεί και εσάς!



Ολο και περισσότερα... ακάθαρτα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου μόλυναν ή τουλάχιστον αποπειράθηκαν να μολύνουν υπολογιστές σε παγκόσμιο επίπεδο το 2002. Σύμφωνα με στοιχεία που δημοσίευσε η MessageLabs, η αναλογία "καθαρών" και μολυσμένων e-mails κατά τη διάρκεια του 2002 ανήλθε σε 1 μολυσμένο μήνυμα για κάθε 212 καθαρά, σημειώνοντας δραματική αύξηση της τάξεως του 80% σε σχέση με το προηγούμενο έτος, που η αναλογία βρισκόταν στο 1 προς 380. Αν θυμάστε, το έτος 2000 η "βρωμιά" ήταν σαφέστατα λιγότερη με μόλις 1 προς 790! Για να κάνουμε τα πράγματα πιο... λιανά, φανταστείτε πως η σχετική αναλογία 1 προς 212 αντιστοιχεί για το φαγητό σας. Ας πούμε πως κάθε 212 φορές που τρώτε, αρρωσταίνετε. Αν τρώτε 3 φορές την ημέρα, θα είστε άρρωστος κάθε 70,7 μέρες, δηλαδή κάθε 2 μήνες και 10 μέρες! Οπότε απόλυτη προσοχή σε ό,τι mail παίρνετε, ειδικά αν αυτό προέρχεται από αγνώστους!

http://www.messagelabs.com/

MSI Ti4200-VTD8x

Αλλαγή μίζας σε κάρτα γραφικών γίνεται;

Ακόμα μία κάρτα γραφικών της nVIDIA αυτοονομάζεται AGP 8x για λόγους marketing! Διά χειρός MSI και σε τιμή που... τσούζει!

Για € 250,00 χωρίς το ΦΠΑ μπορεί ο καθένας να πάρει κάποια καλύτερη κάρτα γραφικών, με όχι απλώς καλύτερες επιδόσεις αλλά και πιο σύγχρονη αρχιτεκτονική. Παρόλα αυτά, η MSI ακολούθησε το σχέδιο marketing της nVIDIA και έφτιαξε μια κάρτα βασισμένη στην GeForce4 Ti4200 με AGP 8x. Τα ρολόγια της κάρτας χτυπούν στα 250MHz για τον πυρήνα και στα 500MHz των 128MB μνήμης τύπου DDR-SDRAM. Φυσικά, η κάρτα φορά ένα εντυπωσιακό χάλκινο σύστημα ψύξης, το οποίο καλύπτει τη GPU, καθώς και τα chips της μνήμης. Οπως προστάζουν οι εποχές, η συνδεσμολογία της κάρτας περιλαμβάνει D-Sub, DVI, TV-Out και Video-In. Το συνοδευτικό software είναι πλουσιότατο, περιλαμβάνοντας δέκα CDs, μεταξύ των οποίων υπάρχουν κάποια παιχνίδια αλλά και εφαρμογές, όπως οι WinProducer/WinCoder για σύλληψη και επεξεργασία βίντεο, Virtualdrive 7 και Restore It 3.

Διατίθεται από την Oktabit, τηλ.: 210 6067100.

Video Games στην Ιερά Εξέταση

Ετικέτες καταλληλότητας στην Ευρωπαϊκή Ενωση

Η Ε.Ε. προχωρεί σε διαχωρισμό κατάλληλων και ακατάλληλων παιχνιδιών, με σκοπό να προστατέψει τις ευαίσθητες ηλικίες από ακατάλληλα μηνύματα.

Είναι γνωστές οι λεγόμενες "ετικέτες" καταλληλότητας που φέρουν οι συσκευασίες των video games. Αυτές έχουν σκοπό να υποδείξουν την καταλληλότητα βάσει της ηλικίας για τον ανήλικο παίκτη. Κάτι παρόμοιο βιώνουμε με τα σήματα καταλληλότητας τόσο στον κινηματογράφο όσο και στις τηλεοράσεις, με τα γνωστά "κυκλάκια" που εμφανίζονται στο αριστερό πάνω άκρο στις οθόνες μας. Η Ευρωπαϊκή Ομοσπονδία Λογισμικού Ψυχαγωγίας (IFSE) είχε αρχικά ανακοινώσει ότι ένα σύστημα βαθμολόγησης σε παρόμοια φιλοσοφία με το αντίστοιχο των κινηματογραφικών ταινιών θα κυκλοφορούσε την άνοιξη. Το νέο σύστημα απαίτησαν πολλές ευρωπαϊκές οργανώσεις και ιδρύματα, συμπεριλαμβανομένου του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, ώστε να δημιουργηθεί ένας πανευρωπαϊκός μηχανισμός κατηγοριοποίησης λογισμικού ανάλογα με το περιεχόμενό του. Βεβαίως, πολλές ευρωπαϊκές χώρες έχουν θεσπίσει μονομερώς δικά τους συστήματα καταλληλότητας, μάλιστα στη Φινλανδία και τη Γερμανία αυτό γίνεται υποχρεωτικά, ενώ στη Γαλλία και τη Βρετανία προαιρετικά. Φυσικά, σε πολλές χώρες δεν γίνεται καμία κατηγοριοποίηση τέτοιου είδους. Το νέο σύστημα θα περιλαμβάνει πέντε κατηγορίες ηλικιών: άνω των τριών ετών, άνω των επτά, των δώδεκα, των δεκαέξι και, τέλος, άνω των δεκαοκτώ. Οι κατηγοριοποιήσεις αυτές δεν θα σχετίζονται σε καμιά περίπτωση με την πολυπλοκότητα του παιχνιδιού αλλά με την καταλληλότητα των περιεχομένων κάθε τίτλου. Βάσει των παραπάνω, θα υιοθετηθεί μία σειρά έξι συμβόλων, τα οποία θα είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε να καταδεικνύουν και να προειδοποιούν τους γονείς για κατηγορίες περιεχομένου που περιλαμβάνονται στο εκάστοτε παιχνίδι. Τα έξι αυτά σύμβολα, εκ των οποίων μόνο δύο θα εμφανίζονται κάθε φορά, θα δείχνουν αν το παιχνίδι περιέχει στοιχεία βίας, σεξ, ναρκωτικών, φόβου, πάσης φύσεων διακρίσεις, καθώς και ανάρμοστη γλώσσα.



Let's NET με την OTEnet

Να τα δίκτυα, πάρ' τα, τώρα πάνω σε κάρτα!

Εδώ ο κόσμος χάνεται και ο ΟΤΕ χτενίζεται... Εμείς αδημονούμε να δούμε επιτέλους τα δίκτυα DSL να εξαπλώνονται σε όλη την Ελλάδα και αυτός το χαβά του!

Αναρωτιέμαι γιατί η OTEnet, αντί να θεμελιώσει και να ελευθερώσει την ADSL στη χώρα μας, ασχολείται με ευκαιριακές "αρπαχτές", ακολουθώντας τα βήματα άλλων εταιρειών... Ετσι, η OTEnet μπαίνει στο χορό των προπληρωμένων καρτών για σύνδεση στο Διαδίκτυο με την κάρτα Let's NET (www.letsnet.gr). Η κάρτα που αγοράζεται από οποιοδήποτε κατάστημα τηλεφωνίας ή πληροφορικής (ίσως τη δούμε και στα περίπτερα), παρέχει προπληρωμένο χρόνο σύνδεσης στο Internet μέσω του Δικτύου της OTEnet και δημιουργήθηκε για εκείνους που επιθυμούν περιορισμένης διάρκειας πλοήγηση στο Internet. Τι μπορείτε να ψωνίσετε με την κάρτα; Συνδεσούλες PSTN ή ISDN στα 64Kbps, ενώ στο πακέτο περιλαμβάνεται προσωπικό e-mail, χώρος φιλοξενίας προσωπικής σελίδας, ενώ υπάρχει δυνατότητα επέκτασης του χρόνου σύνδεσης με αγορά μίας νέας κάρτας (ανανέωση χρόνου πρόσβασης). Επιπλέον ο τυχεράκιας αγοραστής έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί μέσω Internet στατιστικά για τη χρήση που κάνει, καθώς και για το ποιο είναι το διαθέσιμο υπόλοιπό του. Η Let'sNET διατίθεται σε δύο τύπους καρτών, των € 9,00 και € 15,00 (στην οποία περιλαμβάνονται επιπλέον και € 3,00 δώρο). Για περισσότερες πληροφορίες (για την κάρτα, όχι για την DSL), καλέστε στο 210 6151600 ή επισκεφτείτε την www.letsnet.gr.




ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ
ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ !!!
Louvre The Final Curse
€27,73
PC / CD
ADVENTURE
Aqua Nox
PC / CD
3D ACTION
€16,50
britannica 2001
PC / CD
ENCYCLOPAEDIA
€25,44
Druuna Morbus Gravis
€28,76
PC / CD
ACTION / ADVENTURE
PC / MAC
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
€14,67
Road to India
PC / CD
ADVENTURE
€27,73
Warrior Kings
€25,00
PC / CD
RTS
PC / MAC
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
€16,14
OFF ROAD
PC / CD
RALLY
€17,46
HONDA
€26,50
PC / CD
RALLY SIM
Empire of the Ants
PC / CD
REAL TIME / STRATEGY
€15,85
Sergei Bubka's Millennium Games
PC / CD
SPORTS SIM
€15,14
open KART
€15,85
PC / CD
RACING
Evil Islands
PC / CD
RPG / STRATEGY
€17,46
The Settlers III
PC / CD
STRATEGY
€11,59
Hostile Waters
€26,50
PC / CD
ACTION / SHOOT EM 'UP
F1 Racing
PC / CD
RACING
€19,81
Super 1 Karting
PC / CD
KART SIM
€26,50
SHEEP
€24,45
PC / CD
ARCADE
Far Gate
PC / CD
STRATEGY
€26,50
The Typing of the Dead
PC / CD
TYP' EM UP
€17,46
Kingdom Under Fire
€19,81
PC / CD
RTS / RPG
Fort Boyard
PC / CD
ACTION / ADVENTURE
€13,97
SCHIZM
PC / CD
ADVENTURE
€18,93
WARM UP!
€26,50
PC / CD
RACING
Ford Racing
PC / CD
RALLY
€18,93
Rome Caesar's Will
PC / CD
ADVENTURE
€26,50
Tennis Masters Series
€19,81
PC / CD
SPORTS / TENNIS
Freedom First Resistance
PC / CD
ADVENTURE / ACTION
€19,81
Tom Clancy's Rainbow Six
PC / CD
STRATEGY / ACTION
€8,07
BEACON MULTIMEDIA
ΤΗΛ. 210 6595630-5
FAX 210 6595636
ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ
www.greekbooks.gr, TOYS ACADEMY & Σε επιλεγμένα καταστήματα



Warcraft III: The Frozen Throne

Το expansion του Warcraft 3 ανακοινώθηκε και επίσημα από την Blizzard



Τι θα πρέπει να περιμένετε από τη συνέχεια της πολύ ενδιαφέρουσας ιστορίας του Arthas και των κολλητών του; Διάφορες πληροφορίες που διέρρευσαν στο Internet μας ενημερώνουν:

Κατ' αρχάς, δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στη συμμετοχή στο παιχνίδι των elves! Αν και στο πρώτο Warcraft 3 οι επονομαζόμενοι high elves ήταν NPCs και αντίπαλοι των undead, στο "The Frozen Throne" γυρνούν και πολεμούν στο πλευρό της Alliance - ακριβώς όπως γίνεται και στον "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών" δηλαδή! Μάλιστα, εκτός από τις ιδιαίτερες μονάδες τους, οι elves θα ενισχύσουν τη στρατιωτική γραμμή των humans με ένα νέο ήρωα, τον Blood Mage. Ως αντι-δαιμονικά πλάσματα, οι μονάδες των elves αποτελούν πολύ καλές anti-magic λύσεις, καθώς μπορούν να κλέβουν ξόρκια και να προστατεύουν από μαγικές επιθέσεις. Οσον αφορά στο σενάριο, αυτό συνεχίζεται από εκεί όπου μας άφησε το πρώτο παιχνίδι. Πρακτικά πρόκειται για την αποκάλυψη των ρόλων του "πουλημένου" Arthas αλλά και του λάτρη της απόλυτης δύναμης, Illidan. Οι δύο αυτοί τύποι βρίσκονται σε αναζήτηση του Ner'zhul και του Παγωμένου Θρόνου, για να αποκτήσουν την απόλυτη ολοκληρωτική δύναμη. Ετσι για την ιστορία, το campaign του Warcraft 3 ξεκινά με τους night elves, συνεχίζει με τους undead και ολοκληρώνεται με τους humans.





Τι ρόλο "βαράνε" οι orcs; Το δικό τους campaign είναι εντελώς ανεξάρτητο από τη βασική ροή του σεναρίου του παιχνιδιού - σαν να λέμε πως οι πρασινοτόμαροι φίλοι μας βαρέθηκαν να ασχολούνται με τους υπόλοιπους καραγκιόζηδες και ξεκίνησαν για νέες περιπέτειες σε άλλη γη και σ' άλλα μέρη! Οσον αφορά στο gameplay, αν και οι πληροφορίες δεν είναι λεπτομερείς, ο ίδιος ο Rob Pardo δήλωσε στο GameSpy πως το βασικό στοιχείο του θα είναι οι ήρωες. Και για του λόγου το αληθές, τα λόγια του ήταν επακριβώς: "With Warcraft III, adding new Heroes just felt like a natural evolution. The game is all about Heroes, so adding more felt like the right thing to do. Furthermore, adding new Heroes for each side, each with their own unique set of abilities, allowed us to expand the range of strategies available to players." Πέρα από τους ήρωες, θα υπάρχουν νέα units για κάθε φυλή αλλά και πολλές αναβαθμίσεις στα ήδη υπάρχοντα. Επίσης, θα αποκτήσουν μεγαλύτερη ποικιλία τόσο τα creeps όσο και τα διάφορα μαγικά αντικείμενα που θα μπορούν να βρεθούν και να αξιοποιηθούν από τους ήρωες.

VISIONEER ONE TOUCH 9000 USB

Με ένα μόλις άγγιγμα...

Η καθιέρωση του προτύπου USB 2.0 έχει ανοίξει το δρόμο στις εταιρείες κατασκευής περιφερειακών συσκευών για να ενισχύσουν τα μοντέλα τους με μεγαλύτερες ταχύτητες απόκρισης, γεγονός ιδιαίτερα σημαντικό στις συσκευές imaging.

Ομοίως έπραξε η Visioneer με την αναβαθμισμένη σειρά scanners One Touch. Ο Visioneer Onetouch 9000 USB είναι συσκευή που απευθύνεται στην οικονομική αγορά και διακρίνεται τόσο για την κομψή εμφάνιση και το λεπτό σασί του όσο και για την ικανοποιητική ταχύτητά του. Από άποψη ποιότητας, η μέγιστη οπτική ανάλυση επιτρέπει σαρώσεις μέχρι 1.200x4.800dpi με βάθος χρώματος 48bit. Η χρήση του γίνεται μέσω οποιουδήποτε λογισμικού τύπου twain, όμως ο scanner διαθέτει και πλήκτρα συντόμευσης λειτουργιών στο εμπρόσθιο panel του. Το συνοδευτικό software περιλαμβάνει χρήσιμες εφαρμογές, όπως το ParerPort Deluxe 7.0, ένα πρόγραμμα για τη διαχείριση και αρχειοθέτηση των εγγράφων και εικόνων σας, το Photoimpression 3, ένα βασικό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και το πρόγραμμα OCR της Textbridge. Διατίθεται στην αγορά από την BSI, τηλ.: 210 6511826.

www.visioneer.com

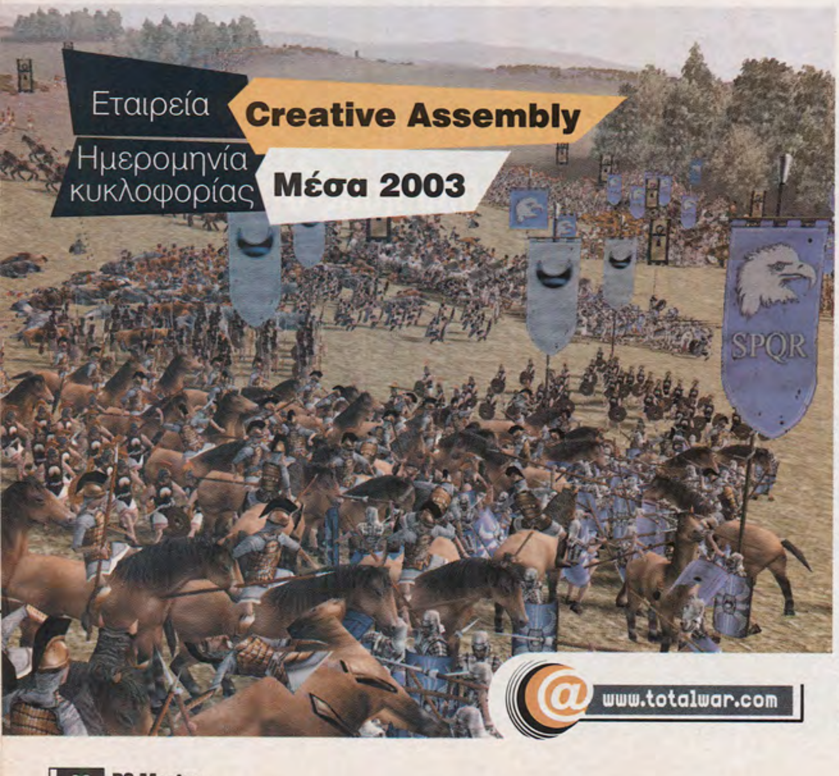
PC Spy

των Χάρη Κλάδη, Derek De La Fuente

Η σειρά Total War είναι από τις πλέον διάσημες στο χώρο των σκληροπυρηνικών strategy games. Το Medieval, άλλωστε, απέσπασε διθυραμβικές κριτικές τόσο από τον Τύπο όσο και από τους ίδιους τους fans. Το Rome: Total War έρχεται να δώσει στη σειρά κάτι που δεν είχε: υψηλής ποιότητας 3D γραφικά!



ROME:



Εταιρεία **Creative Assembly**

Ημερομηνία κυκλοφορίας **Μέσα 2003**

www.totalwar.com

Τα Total War είχαν τα πάντα: ρεαλισμό, τεράστιους στρατούς, επικές μάχες και αναμετρήσεις που μπορεί να κρατούσαν ώρες ολόκληρες! Το μόνο σημείο όπου τα παιχνίδια της σειράς υστερούσαν ήταν ο τομέας των γραφικών. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, δεν έπρεπε να μειωθεί η ολική εντύπωση του χειρισμού των τεράστιων στρατών για χάρη των γραφικών. Σήμερα όμως που η υπολογιστική ισχύς έχει ανέβει τόσο πολύ, το παιχνίδι εμπλουτίζεται με μια νέα μηχανή γραφικών που θα αναλάβει να δώσει σύγχρονη υφή στα μέχρι πρότινος μονοδιάστατα textures, η οποία μπορεί πλέον να χειρίζεται μέχρι 5.000 πλήρως 3D μονάδες στην οθόνη! Οσον αφορά στο ίδιο το παιχνίδι, όπως θα καταλάβατε, πρόκειται για την εγκαθίδρυση και εξάπλωση της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας. Θα κληθείτε να οδηγήσετε τις λεγεώνες σας σε εκστρατείες από τη Σκωτία στη Βόρεια Αφρική, την Ασία και ίσως μακρύτερα. Ιστορικές μάχες και εκστρατείες θα σας φέρουν αντιμέτωπους ή στο πλευρό του Σπάρτακου, του Αννίβα, του Ιουλίου Καίσαρα, των Αιγυπτίων, των Ελλήνων και των Γαλατών.

Εκτός από τις επικές μάχες (αν δεν σας πείθουν οι φωτογραφίες, τότε εγώ τι να πω;) μεταξύ πολυάριθμων στρατών (άρματα, πολεμικοί ελέφαντες, βάρβαροι...), στο παιχνίδι είναι έντονη η αίσθηση που θα κάνουν οι επικές πολιορκίες! Αλλω-

Εκτός από τις επικές μάχες μεταξύ πολυάριθμων στρατών, στο παιχνίδι έντονη αίσθηση κάνουν οι πολιορκίες!



TOTAL WAR

Ο απόλυτος πόλεμος... ολοκληρώθηκε!

στε και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, το essence ήταν ακριβώς οι πολιορκίες και η πολυπλοκότητα που τις διέκρινε! Θα πρέπει λοιπόν να μάθετε τακτικές για να χειρίζεστε ιδανικά τις πολιορκητικές μηχανές σας: τους πολεμικούς πύργους, τους πολιορκητικούς κριούς και καταπέλτες, ακόμα και τις σκάλες στις οποίες τα πεζά τμήματα θα ανέβουν για να υπερπηδήσουν τα προγεφυρώματα των αμυνόμενων. Οι εμπειρίες μου από τις πολιορκίες στο Medieval είναι μοναδικές, οπότε δεν μπορώ να κρύψω την ανυπομονησία μου σκεφτόμενος πως θα τις ζήσω ξανά, με εντυπωσιακά γραφικά! Φυσικά, μην επαναπαύεστε στις μάχες. Το παιχνίδι θα έχει έντονα τα στοιχεία της πολιτικής, της διπλωματίας και της διαχείρισης. Καμία αυτοκρατορία δεν επέζησε μόνο με πολέμους, οπότε να είστε έτοιμοι να ξεσκονίσετε τις γνώσεις και ικανότητές σας στο civilization building. Αντε, γιατί σας έχει φάει το πολύ micromanagement!

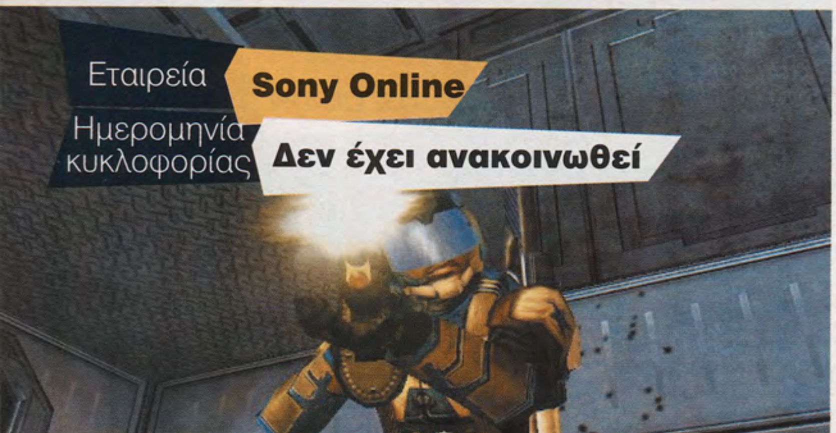
Χ.Κ.





Πολλοί RPGάδες -ανάμεσά τους και ο Κόντης- βλέπουν το μέλλον των αγαπημένων τους παιχνιδιών να βαδίζει προς την ολοένα εξελισσόμενη πλατφόρμα του αχανούς Διαδικτύου. "Όλα τα καλά RPGs γίνονται MMO", όπως λέει ο Νίκος. Αλλά τι γίνεται με τα υπόλοιπα genres και ειδικά με τα FPSs;

PLANETSIDE



Εταιρεία **Sony Online**
Ημερομηνία κυκλοφορίας **Δεν έχει ανακοινωθεί**

@ http://planetside.station.sony.com/beta/direct_user.jsp

Φανταστήκατε ποτέ ότι θα παίζατε ένα FPS στο οποίο μπορεί να μην κερδίζατε ποτέ; Άσχετα με την ικανότητα, τα όπλα, την τακτική, στο Planetside, η ολική επικράτηση επί του αντιπάλου μπορεί να είναι μόνο ένα απατηλό όνειρο. Δημιούργημα της Sony Online, το παιχνίδι θα είναι το μεγαλύτερο σε έκταση και συμμετοχή FPS που έχει ποτέ σχεδιαστεί. Αν η ουσία των multiplayer στοιχείων στα γνωστά σε όλους μας FPSs περιοριζόταν σε παρτίδες περιορισμένου χρόνου ή κανόνων, capture the flag και team deathmatches, στον κόσμο του Planetside οι 4 αντιμαχόμενες πλευρές μάχονται ασταμάτητα, 24 ώρες τη μέρα, για την επικράτηση έναντι του εχθρού. Οι επιτυχίες δεν θα έχουν ποτέ ολοκληρωτική κατάληξη (είναι ανθρωπίνως αδύνατον να ηττηθεί απόλυτα κάποια πλευρά), όμως στέφονται με την κατάληψη σημαντικών τόπων, όπως στρατηγικής σημασίας λόφων, φρουρίων και πόλεων, ή με υπεράσπισή τους. Κάθε παίκτης συνεχίζοντας τις επιτυχίες, ανεβαίνει σε βαθμούς και μπορεί να γίνει αρχηγός μιας ομάδας άλλων παικτών και να τους οδηγεί σε χτυπήματα κατά του εχθρού. Βέβαια, οι μά-



Οι μάχες δεν περιορίζονται στα πεζοπόρα τμήματα και στον ανταρτοπόλεμο, αλλά κάθε πλευρά διαθέτει τα δικά της μοναδικά οχήματα.



Το μεγάλο στοίχημα ενός on-line κόσμου

χες δεν περιορίζονται στα πεζοπόρα τμήματα και τον ανταρτοπόλεμο, αλλά κάθε πλευρά διαθέτει τα δικά της μοναδικά οχήματα. Τζιπάκια, οχήματα μεταφοράς προσωπικού, άρματα μάχης, ακόμη και σκάφη αέρος και θαλάσσης βρίσκονται στη διάθεση κάθε παίκτη. Φυσικά, οι μάχες ποικίλλουν εκπληκτικά! Ετσι, θα μπορέσετε να μανουβράρετε τον αγαπημένο σας κομάντο στους διαδρόμους ενός εχθρικού κτηρίου, να καλύψετε τους συντρόφους σας που επιτίθενται από την κορυφή ενός δέντρου με το sniper-rifle σας, ή να τους υποστηρίξετε καθηλώνοντας τους εχθρούς στις θέσεις τους βάλλοντας με το 30mm πολυβόλο του μαχητικού ελικοπτέρου σας! Φανταστείτε λοιπόν τη δράση του Planetside σαν μια εικονική πολεμική σύρραξη με όλα τα μέσα, όπου οι παίκτες θα μπορούν να καλούν ενισχύσεις, να υποχωρούν, να αλληλοκαλύπτονται. Βεβαίως, το μεγάλο στοίχημα της Sony είναι αν στους παίκτες θα αρέσει η ιδέα να παίζουν ένα παιχνίδι FPS στο οποίο πρακτικά δεν μπορούν να κερδίσουν, παρά μόνο να συνεχίζουν να παίζουν... Για να δούμε!

Χ.Κ.



Το μοτίβο των MMORPGs που αναμένονται στη χρονιά που μόλις άρχισε θα ταράξει ένα κλασικό ψευδοτρισδιάστατο "Diablo-ειδές" (action) RPG. Τι έχει να προσφέρει το Lionheart ώστε να αναζωπυρώσει τη φλόγα των παιχνιδιών αυτού του είδους;



Η μυθολογική διαστρέβλωση της ιστορίας του παιχνιδιού αλληλεπιδρά με τα ιστορικά γεγονότα που συνέβησαν ή θα συμβούν στη γηραιά ήπειρο.

LIONHEART
Η ιστορία ξαναγράφεται



Εταιρεία: **Black Studio**
Ημερομηνία κυκλοφορίας: **Αρχές 2003**

www.chasergame.com

Βρισκόμαστε στον πραγματικό κόσμο (όχι στη Μέση Γη και άλλα τέτοια), κατά τη σκοτεινή μεσαιωνική περίοδο του 12ου αιώνα μ.Χ. Μη βιαστείτε βεβαίως να κολλήσετε την ετικέτα του "ρεαλιστικού/ιστορικού" στο παιχνίδι. Το αντίθετο μάλιστα! Ενα καταστροφικό γεγονός απελευθερώνει τα στοιχεία της μαγείας και των πνευμάτων στη Γη και το χάος δεν αργεί να επικρατήσει. Πολλές από τις κυριότερες πόλεις του γνωστού τότε κόσμου καταστρέφονται είτε από τεράστιες γεωλογικές και εδαφικές αλλαγές (σεισμοί που άλλαξαν τη γεωγραφική μορφή της Ευρώπης) είτε από επιθέσεις στρατών που απαρτίζονται από πλάσματα που έμοιαζαν σαν να ξεχύθηκαν από τα σπλάχνα της ίδιας της Κόλασης! Τα στοιχεία των δυνάμεων που απελευθερώθηκαν επηρέασαν δραστικά όλους τους ζωντανούς οργανισμούς, δίνοντας πνευματικές ικανότητες ανάλογες των ανθρώπων σε πολλά από τα πλάσματα της γης. Το παιχνίδι εξελίσσεται 400 χρόνια μετά την ιστορική εποχή της Αναγέννησης στην Ευρώπη. Ετσι, η μυθολογική διαστρέβλωση της ιστορίας του παιχνιδιού αλληλεπιδρά με τα ιστορικά γεγονότα που συνέβησαν ή θα συμβούν στη γηραιά ήπειρο. Ο παίκτης θα πρέπει να ηγηθεί μιας ομάδας adventurers σε ένα διαφορετικό ταξίδι στην ιστορία της Ευρώπης και να βιώσει πραγματικά ιστορικά γεγονότα με μια διαστρεβλωμένη, φανταστική εξέλιξη!

D.d.F.



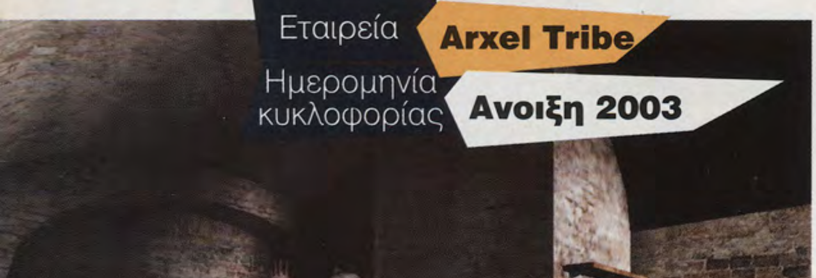
Σε μια προσπάθεια να δώσουν στο παιχνίδι την ψυχωτική εξέλιξη της ταινίας, οι άνθρωποι της Arxel Tribe επινόησαν ένα εντελώς νέο gameplay. Ετσι, εκτός από τα γνωστά στοιχεία των FPSs, εγκαινιάζεται το στοιχείο του άγχους!

Το να μεταφέρεις τον Hannibal Lecter από τη μεγάλη οθόνη στους υπολογιστές δεν είναι απλό τόλμημα! Ειδικά στην περίπτωση που το παιχνίδι δεν είναι adventure, όπως ίσως πολλοί βιαστήκατε να συμπεράνετε, αλλά First Person Shooter τα πράγματα περιπλέκονται ακόμα πιο πολύ!

HANNIBAL: THE GAME

Είσαι εδώ, Clarice. Σχεδόν σε μυρίζομαι...

Εταιρεία	Arxel Tribe
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Ανοιξη 2003



hannibal.arxeltribe.com

Ελέγχετε την Clarice Starling, τη γνωστή από τη "Σιωπή των Αμνών" πράκτορα του FBI, την οποία η μοίρα όσο και το καθήκον έσπρωξαν στην αποκάλυψη του μυστηρίου που κρύβεται γύρω από τη δολοφονική μανία του ιδεολόγου Hannibal. Σε μια προσπάθεια να δώσουν στο παιχνίδι την ψυχωτική εξέλιξη της ταινίας, οι άνθρωποι της Arxel Tribe επινόησαν ένα εντελώς νέο gameplay. Ετσι, εκτός από τα γνωστά στοιχεία των First Person Shooters (όπλα, αίμα, πυρομαχικά), εγκαινιάζεται το στοιχείο του άγχους! Το εκπληκτικής διαύγειας μυαλό του κατά τα άλλα λυσσασμένου δολοφόνου θα επηρεάσει κατά μεγάλο ποσοστό την Clarice και δεν αποκλείεται ακόμα και να την παγιδέψει σε ένα παρανοϊκό παιχνίδι! Η πρωταγωνίστρια, λοιπόν, εκτός από τους πραγματικούς εχθρούς της, πρέπει να αντιμετωπίσει και τις "wormholes" που ανοίγουν στον ψυχικό κόσμο της, καθώς ο πραγματικός θα εναλλάσσεται συνεχώς με αυτόν των φόβων της. Αν συνδυάσετε τα προαναφερθέντα στοιχεία με όλη την ακραία βία της ταινίας αλλά και τη μανία των Γάλλων με τα εντυπωσιακά γραφικά, τότε σίγουρα μπορείτε να περιμένετε ένα ξεχωριστό παιχνίδι που θα κάνει αίσθηση!

D.d.F.

The 4th Coming™

Ελάτε να συμμετάσχετε στην πρώτη on-line κοινότητα RPG στην Ελλάδα



- Ταξίδεψε στην on-line κοινωνία του The 4th Coming, αντιμετωπίζοντας τέρατα και αντίπαλους παίκτες.
- Απόκτησε εκατοντάδες spells, skills & items και απόδειξε την ισχύ σου με τα μαγικά spells ή με τη δύναμη των όπλων.
- Εξερεύνησε 6 τεράστιες πόλεις, 3 νησιά, 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.
- Συνομίλησε και αντιμετώπισε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- Αντιμετώπισε 200 διαφορετικούς αντιπάλους και περισσότερους από 300 NPCs, οι οποίοι σε βοηθούν να βελτιώσεις τις δυνατότητές σου.
- Με τη δύναμη που έχεις αποκτήσει, τιθάσευσε την καταραμένη γη του The 4th Coming και απόδειξε πως είσαι άξιος να κατέχεις μία από τις προνομιακές θέσεις στο θρυλικό κόσμο του παιχνιδιού.





Για να παίξετε το **The 4th Coming** χρειάζεται να έχετε σύνδεση στο **Internet**

ΝΕΑ ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ ΚΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ!

Με τη νέα έκδοση που εγκαταστάθηκε πρόσφατα, ο κόσμος του "The 4th Coming" επεκτείνεται με τρία ολοκαίνουρια επεισόδια και αμέτρητα τετραγωνικά μέτρα χάρτη. Με τη βοήθεια του ειδικού Editing Tool της Vircom, οι Ελληνες GM του παιχνιδιού δημιουργούν καθημερινά νέα τέρατα, αντικείμενα, spells, αλλά και αποστολές για παίκτες όλων των levels.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE MULTIPLAYER RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τώρα θα το βρείτε και στα Computer Shops

www.t4c.gr

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
URL: www.digicon.gr, e-mail: info@digicon.gr

Κεντρική Διάθεση: Compupress Α.Ε.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 210 9238672, Fax: 210 9216847

Adventure & RPG Update

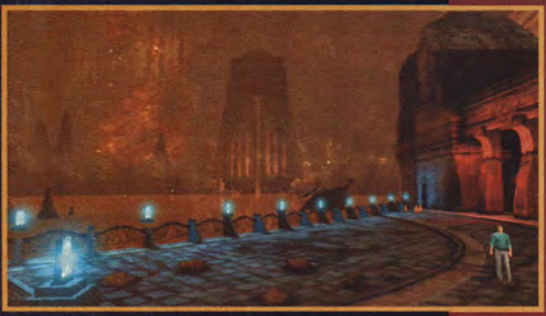
Νέα Myst & Schizm καταφθάνουν!

Ξεκινώ από την είδηση που θεωρώ ως την πλέον σημαντική γι' αυτόν το μήνα: Το πολυαναμενόμενο Myst Online τελικά άλλαξε όνομα και θα λέγεται URU: ONLINE AGES BEYOND MYST.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



URU: ONLINE AGES BEYOND MYST ΤΩΝ CYAN ΚΑΙ UBI SOFT



ΤΟ ΝΕΟ ON-LINE MYST

Η Ubi Soft Entertainment και η Cyan Worlds ανακοίνωσαν στις 8 Ιανουαρίου το πολυαναμενόμενο on-line παιχνίδι τους, το Uru: Online Ages Beyond Myst. Το παιχνίδι θα είναι το πρώτο που θα υποστηρίζει real time voice communication. Οπως είπε ο εκ των δημιουργών των Myst-Riven Rand Miller, εδώ και πέντε χρόνια ασχολούνται με τη λεγόμενη "cutting edge technology", ώστε να μπορέσουν με τη βοήθεια λεπτομερών και συναρπαστικών γραφικών να αποδώσουν real time on-line worlds που προχωρούν πέρα από το Myst. Θα μπορούμε να εξερευνούμε πλούσια σε βλάστηση εδάφη, αρχαίες ερημωμένες πόλεις, μυστηριώδη δάση, παράξενους βάλτους και πολλά άλλα.

Η Ubi Soft έχει ανακοινώσει στο site του παιχνιδιού (http://uru.ubi.com) για όποιον ενδιαφέρεται να γίνει beta tester. Οσοι ενδιαφέρεστε και έχετε ισχυρές Internetικές συνδέσεις, τρέξτε. Σημειώστε ότι το παιχνίδι έχει προγραμματιστεί να δοθεί στην κυκλοφορία προς τα τέλη του 2003!

ΤΟ SCHIZM ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ!

Η επόμενη καλή είδηση αφορά στο SCHIZM 2 που έχει ήδη αναγγελθεί. Το νέο adventure θα είναι ένα real time 3D rendered 1st person adventure game. Μάλιστα, η εταιρεία Detalion που το ετοιμάζει αγόρασε την Jupiter engine της LithTech γι' αυτό το σκοπό. Ο συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Terry Downling που είχε γράψει το σενάριο του πρώτου Schizm ανέλαβε να επεξεργαστεί και το σενάριο του δεύτερου της σειράς. Οπως αναφέρεται στο επίσημο site του συγγραφέα: "...το δεύτερο της σειράς θα είναι ένα επιστημονικής φαντασίας, πλανητικό adventure όπως ακριβώς και το προηγούμενο της σειράς, αλλά θα βασίζεται σ' έναν τελείως διαφορετικό κόσμο και θα περιλαμβάνει διαφορετικούς επίσης χαρακτήρες..." Αναφέρω το τελευταίο γιατί με παραξένεψε. Θα είναι πράγματι ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι και, αν ναι, τα ερωτήματα που άφησε αναπάντητα το πρώτο της σειράς θα μείνουν μετέωρα; Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε για να διαπιστώσουμε τι θα γίνει.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΟΚΚΙΝΟ ΒΡΑΧΟ

Το fan site International House of Mojo δημοσιεύει μία συνέντευξη με τον Reeve Thompson, παραγωγό του αναμενόμενου action/adventure RTX RED ROCK της LucasArts. Το άρθρο-συνέντευξη περιλαμβάνει διάφορα θέματα, όμως το πιο σημαντικό είναι αυτό που αφορά στο είδος του παιχνιδιού. Στην ερώτηση "Τι είναι αυτό που τελικά θα τραβήξει τους φίλους των adventures στο RTX Red Rock; Θα πρόκειται για ένα μείγμα από action και adventure ή θα κλίνει προς τη μία ή την άλλη κατηγορία;" η απάντηση είναι: "Νομίζω ότι πρόκειται για μία σπουδαία ανάμειξη και των δύο κατηγοριών. Ο Hal Barwood, ο διευθυντής στο RTX Red Rock, είναι πολύ γνωστός για τα adventure games

του όπως το Indiana Jones and the Fate of Atlantis! Οταν ήρθε για πρώτη φορά με την ιδέα του RTX Red Rock, ήθελε ένα γρηγορότερο σε ρυθμό, γεμάτο με μονομαχίες, adventure game. Ετσι βλέπει ότι θα προχωρήσει η κατηγορία των adventure games. Δεν πρόκειται για κάποιο 'lite adventure', το Red Rock είναι γεμάτο με γρίφους και νομίζω ότι οι φίλοι των adventures θα το να συζητάμε γι' αυτό το θέμα. Αρκετοί από μας στην εταιρεία θέλουμε να προχωρήσουμε σε μία συνέχεια του παιχνιδιού, αλλά όλο το εμπορικό ενδιαφέρον μας έχει στραφεί προς τα massively multiplayer games."

Εντάξει, θετικό το ότι δηλώνετε πως εξακολουθείτε να ενδιαφέρεστε για ένα sequel, αλλά πότε θα αποφασίσετε τι θα



SHERLOCK HOLMES ΤΗΣ DREAMCATCHER

> Ο συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Terry Downling, που είχε γράψει το σενάριο του πρώτου Schizm, ανέλαβε να επεξεργαστεί και το σενάριο του δεύτερου της σειράς.



αγαπήσουν. Είμαι κι εγώ φίλος των adventures και να ξέρετε ότι μου αρέσει πολύ."

Γρηγορότερο σε ρυθμό, γεμάτο με μονομαχίες, adventure game; Παράξενο ακούγεται, δεν έχουμε παρά να περιμένουμε και θα δούμε. Φτάνει να μην είναι όπως το τελευταίο Indiana Jones action/adventure game.

ΑΠΟ ΤΟ PLAYSTATION ΣΤΑ PCs

Αυτό και αν είναι είδηση. Το περιοδικό "Computer and Video Games" κυκλοφόρησε ένα demo της έκδοσης για τα PCs του time-travelling adventure της Konami, του περίφημου SHADOW OF MEMORIES, το οποίο είναι διαθέσιμο από το site του περιοδικού. Για όσους δεν ξέρουν, το Shadow of Memories έχει κυκλοφορήσει για τα PS2 και εσύ χειρίζεσαι τον Eike, ένα χαρακτήρα που πρέπει να ταξιδέψει πίσω στο χρόνο για να αποτρέψει το θάνατό του. Μήπως πρέπει να αγοράσω κάποια PS2 κονσόλα, γιατί, όπως φαίνεται, μου έχουν ξεφύγει αρκετά adventures και RPGs;

ΘΑ ΥΠΑΡΞΕΙ LONGEST JOURNEY 2;

Επίσης σημαντική είδηση, που για ακόμη μία φορά μας αφήνει μετέωρους. Ο April Jones, PR manager στη Funcom, είπε σχετικά με το αν θα υπάρξει ή όχι συνέχεια του THE LONGEST JOURNEY: "Εξακολουθούμε κάνετε, για να τελειώνουμε μ' αυτήν την ιστορία; Πιστεύω ότι αυτή η αναποφασιστικότητα έχει τραβήξει ήδη πάρα πολύ και σιγά-σιγά ο κόσμος θα χάνει το ενδιαφέρον του. Ειδικά όταν θα κυκλοφορήσουν το Syberia 2 και άλλα παραμφερή adventures.

SYBERIA

Μια και ανέφερα το Syberia 2, να πω ότι κυκλοφόρησε ένα ακόμη, το δεύτερο, patch του παιχνιδιού, το οποίο διορθώνει μερικά προβλήματα που παρουσιάζονται σε μερικές ομιλίες, κατά τη διάρκεια των οποίων παγώνει το παιχνίδι. Το patch θα το βρείτε στο site του παιχνιδιού, στη διεύθυνση http://www.syberia.info

Με την ευκαιρία, να προσθέσω ότι το GameSpot δημοσίευσε τη λίστα με τα "Best and Worst of 2002." Το Syberia κέρδισε τις κατηγορίες Best Adventure και Best Graphics (Artistic)! Το παιχνίδι ήταν επίσης υποψήφιο στις κατηγορίες Best Story και Best Game No One Played, μια και εκτιμούν ότι δεν το αγόρασε σχεδόν κανείς! Εσείς, αλήθεια, το αγοράσατε ή περιμένετε ακόμη;

Ο SIMON ΣΤΑ XP!

Για όσους ενδιαφέρονται να παίξουν τα Simon the Sorcerer 1 & 2 σε περιβάλλον Windows ME/2000/XP, η Adventure Soft

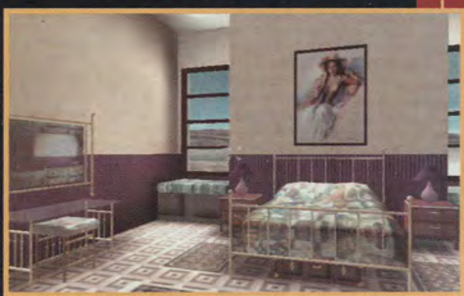


κυκλοφόρησε ένα patch που επιτρέπει στους χρήστες να παίξουν τα δύο αυτά παιχνίδια στα προαναφερθέντα λειτουργικά περιβάλλοντα. Μπορείτε να βρείτε το εν λόγω patch (μικρότερο από 100K) στο site της εταιρείας, στη διεύθυνση http://www.adventuresoft.com.

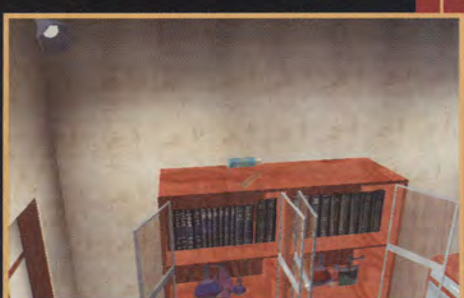
Σημειώστε μόνο ότι το patch αυτό λειτουργεί μόνο στις εκδόσεις όπου τα παιχνίδια τρέχουν από το Start Menu και το manual του παιχνιδιού περιέχεται στο CD. Μακάρι να τους μιμηθούν κι άλλοι, ώστε να μπορέσουμε να παίξουμε όλα τα αγαπημένα μας παιχνίδια σε περιβάλλον Windows.

Adventure & RPG Update

ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ ΤΗΣ ANIMA











LUCASNEWS

Για όσους ενδιαφέρονται, η LucasArts κυκλοφορεί στην Ευρώπη το πάρα πολύ καλό "Best of LucasArts soundtrack" CD με την ευκαιρία της 20ής επετείου της εταιρείας. Το CD πωλείται και στο Web site της synSONIQ στη διεύθυνση http://www.synsoniq.de/productdetails.php?pid=434&langchange=2&PHPSESSID=c3fb8bf1c6f3d607082d0c1e47fbd02e

Παράλληλα, η LucasArts θα κυκλοφορήσει μία εξαιρετική συλλογή, η οποία θα περιέχει τις ανανεωμένες εκδόσεις των Grim Fandango, The Dig, Full Throttle και Sam & Max που θα τρέχουν σε περιβάλλον Windows 95/98/ME/2000/XP! Πραγματικά εξαιρετική είδηση, που μακάρι να βρει και άλλους μιμητές. Εγώ θα το αγοράσω αμέσως!

ΟΙ... ΣΥΝΩΜΟΤΕΣ & ΟΙ ΔΙΑΔΟΣΕΙΣ!

Ακούω από μερικούς ότι το πρώτο ελληνικό adventure game διεθνούς επιπέδου, το ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ, έχει "τσιμπημένη" τιμή. Δεν ξέρω με τι τιμή περίμεναν να κυκλοφορήσει, αλλά κατά τη γνώμη μου είναι καλή για μια τέτοια προσπάθεια. Μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι δεν αγοράστηκε τελικά από κάποια ελληνική εκδοτική εταιρεία και κυκλοφορεί από την ίδια την Anima ppd. Αν όλα πάνε καλά, στο επόμενο ή μεθεπόμενο τεύχος θα έχουμε και μία συνέντευξη με τους τρεις βασικούς δημιουργούς του. Μέχρι τότε ας συνεχίσουμε να αγοράζουμε το παιχνίδι και να υποστηρίζουμε όσο πιο πολύ μπορούμε την προσπάθεια αυτή, αν θέλουμε φυσικά να υπάρξει κι άλλη.

Ο ΝΕΟΣ SHERLOCK HOLMES

Η Dreamcatcher Interactive και η εταιρεία της The Adventure Company "ανέβασαν" ένα καινούριο site στο Internet. Τώρα πια η εταιρεία διαχώρισε πλήρως τα sites και τις εταιρείες της, σ' ένα καθαρά action site και σ' ένα άλλο, αποκλειστικά αφιερωμένο στα adventure games. Η διεύθυνση για τα adventure games είναι http:// www.adventurecompanygames.com/

Εκεί θα δείτε ότι η εταιρεία ανακοινώνει ότι θα κυκλοφορήσει ένα νέο Sherlock Holmes adventure με τίτλο SHERLOCK HOLMES: THE MYSTERY OF THE MUMMY στις 22 Ιανουαρίου. Το παιχνίδι είναι προοπτικής πρώτου προσώπου και θα είναι βασισμένο σε μία πρωτότυπη ιστορία-σενάριο. Σε αυτό ο Sherlock Holmes θα εξερευνήσει ένα βικτωριανό σπίτι του 1920, αναζητώντας μια αιγυπτιακή μούμια. Περισσότερα νέα μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.dreamcatchergames.com/games/sherlock/index.html.

ΒΡΡΡΡΡΡΟΥΜΜΜ!

Η LucasArts ανακοίνωσε για πρώτη φορά το FULL THROTTLE 2 τον Μάιο του 2002. Από τότε η εταιρεία ελάχιστες πληροφορίες έχει αποκαλύψει σχετικά με το παιχνίδι, ενώ τελευταία κυκλοφόρησαν μερικές εικόνες του. Πρόκειται για το sequel της πολύ μεγάλης επιτυχίας που κυκλοφόρησε το 1995. Όπως και το πρώτο της σειράς, έτσι και αυτό θα περιέχει αρκετές action σκηνές. Αυτή τη φορά το παιχνίδι θα βασίζεται σε μία 3D engine και, σύμφωνα με την εταιρεία, θα προσφέρει μια μοναδικά χιουμοριστική και πρωτότυπη ιστορία, εμπλουτισμένη από μονομαχίες μεταξύ μοτοσυκλετιστών!

Επικεφαλής του project είναι ο Sean Clark, ο οποίος πήρε τη σκυτάλη από τον Tim Schafer. Ο Sean Clark είναι από τους καλύτερους σχεδιαστές της εταιρείας και έχει ανακατευτεί με τον ένα ή τον άλλο τρόπο στις παραγωγές των The Dig, Sam & Max Hit the Road και Escape From Monkey Island. Ο ίδιος έχει περιγράψει το παιχνίδι ως "adventure game στον κεντρικό πυρήνα του, αλλά με μία σειρά action στοιχείων, τα οποία δημιουργούν περισσότερη ένταση".

Για το σενάριό του δεν έχουν γίνει πολλά γνωστά. Ο Ben είναι ο αρχηγός μίας ομάδας-συμμορίας μοτοσυκλετιστών και μπλέκει σε μια ιστορία, όπου πρέπει να αντιμετωπίσεις κάποιον που θέλει να καταστρέψει μία πόλη και τους γύρω δρόμους της. Επειδή μοτοσυκλέτα σημαίνει πάνω απ' όλα ελεύθεροι δρόμοι, ο Ben θα αντιμετωπίσει σκληρούς και άπληστους χαρακτήρες. Στην προσπάθειά του αυτή θα έρθει σε επαφή με άλλες ομάδες μοτοσυκλετιστών.

Περισσότερα, όπως πάντα, στο επόμενο τεύχος.

PC



ATHENS
GRAND PRIX 2002
Οι αναγνώστες του PCmaster
Οι νικητές του GRAND PRIX 2002
και όλοι όσοι ήρθαν και διασκέδασαν
απευθύνουν ένα μεγάλο
ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ
στους χορηγούς του GRAND PRIX 2002
ΧΟΡΗΓΟΙ ΑΘΛΟΘΕΤΕΣ
Microsoft game studios
C.D MEDIA
www.cdmedia.gr
ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Kiss 92.9 fm the kiss you can't miss!
COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ
MACEDONIAN PERIPHERALS
Ευχαριστούμε επίσης την
MULTIMEDIA
για την προσφορά των δώρων των Β' και Γ' νικητών,
την dionic για την προσφορά τίτλων Quake στους νικητές του και την
για την προσφορά snacks.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Η καλή χρονιά από την αρχή φαίνεται! Νέα προϊόντα στην αγορά, επεξεργαστές, chipsets, motherboards και κάρτες γραφικών. Αυτό έχει σημασία, διότι όχι απλώς αναβαθμίζεται η αγορά με νέα προϊόντα, αλλά οι τιμές των ήδη υπαρχόντων πέφτουν σημαντικά, κάνοντάς τα πιο προσιτά για τις τσέπες μας!

Radeon 9500, 9700...

...όλο και ψηλότερα διά χειρός Sapphire!

Atlantis Radeon 9500
- **Διάθεση** Πλαίσιο,
- τηλ.: 80011-12345
- **Τιμή**
- € 206,90 + ΦΠΑ (64MB RAM)
  € 234,90 + ΦΠΑ (128MB RAM)

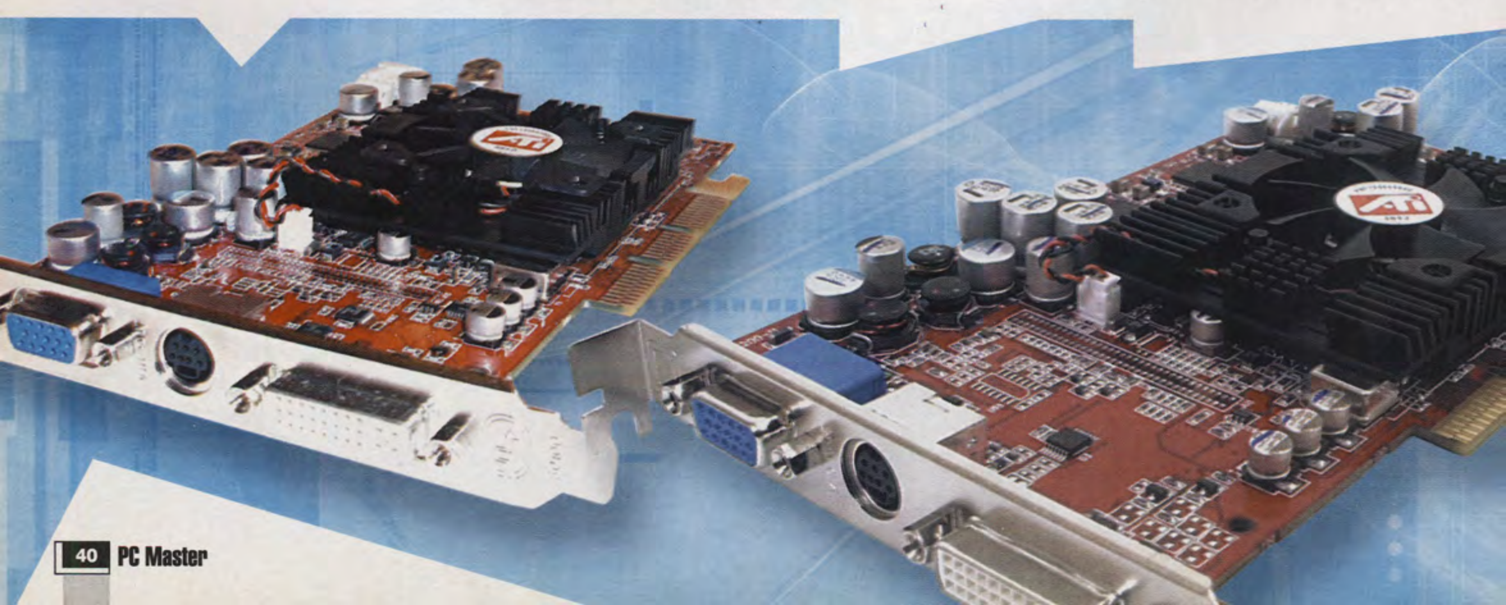
Atlantis Radeon 9700
- **Διάθεση** Πλαίσιο,
- τηλ.: 80011-12345
- **Τιμή**
- € 344,90 + ΦΠΑ

Νέα πνοή στην αγορά των γραφικών!

Πέρασαν μόλις μερικές ημέρες μετά τη δημοσίευση στο προηγούμενο τεύχος των νέων που αφορούσαν στις "μικρές" κάρτες της ATI και η Sapphire μας έκανε την έκπληξη με τις Atlantis 9700 και 9500! Οι δύο κάρτες έφτασαν πάνω στην ώρα για το αφιέρωμά μας στο benchmarking -το πρώτο από μία σειρά αφιερωμάτων που θα αποκαλύψουν πολλά μυστικά σχετικά με τους υπολογιστές και τα υποσυστήματά τους- και μια και πρόκειται για δύο εντελώς νέες κυκλοφορίες, δεν θα μπορούσαμε παρά να τις συμπεριλάβουμε για μια μικρή παρουσίαση στη στήλη αυτή.

9.700 λόγοι για να την αποκτήσετε

Αρχικά, θα ασχοληθούμε με την Atlantis 9700. Φυσικά, είναι βασισμένη στον πυρήνα Radeon 9700, ο οποίος αποτελεί μια υποχρονισμένη έκδοση του ισχυρότατου 9700 Pro. Οι διαφορές εντοπίζονται λοιπόν στο μικρότερης συχνότητας ρολόι (275MHz για τον πυρήνα και 540MHz για τη μνήμη, έναντι των 325MHz και 620MHz αντίστοιχα για τον 9700 Pro). Αυτό έχει ως αντίκτυπο μία μείωση από 13-20% της απόδοσης της κάρτας σε σχέση με το μεγαλύτερο "αδερφάκι" της. Ομως, όπως θα δείτε και στις μετρήσεις του αφιερώματός μας, ακόμα και με τη μείωση των επιδόσεων η κάρτα Sapphire Atlantis 9700 κρατιέται με διαφορά υψηλότερα απ' ό,τι η γρηγορότερη κάρτα της nVIDIA, GeForce4 Ti4600. Επίσης, η κάρτα της Sapphire βρίσκεται ένα σκαλί υψηλότερα από τις κάρτες της nVIDIA και στον τομέα της τεχνολογίας. Οπως όλες οι κάρτες που "φορούν" τον πυρήνα R300, είναι πλήρως συμβατή με το πρόσφατο DirectX9, ενώ η



ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

	Radeon 9700 Pro	Radeon 9700	Radeon 9500 Pro	Radeon 9500
DirectX 9.0	NAI	NAI	NAI	NAI
Ταχύτητα πυρήνα	325MHz	275MHz	275MHz	275MHz
Ταχύτητα μνήμης	620MHz	540MHz	540MHz	540MHz
Interface μνήμης	256bit	256bit	128bit	128bit
Pixel Pipelines	8	8	8	4
AGP	8x	8x	8x	8x
Frame buffer	128MB	128MB	128MB	64/128MB
Fill rate	2,6Gpixels/sec	2,2Gpixels/sec	2,2Gpixels/sec	1,1/2,2Gpixels/sec
A/A fill rate	15,6 δισ. samples/sec	13,2 δισ. samples/sec	13,2 δισ. samples/sec	6,6/13,2 δισ. samples/sec
Anisotropic filtering	128-tap adaptive	128-tap adaptive	128-tap adaptive	128-tap adaptive
Memory bandwidth	19,2GB/sec	17,6GB/sec	19,2GB/sec	19,2GB/sec
Geometry processing	325Mtri/sec	275Mtri/sec	325Mtri/sec	325Mtri/sec

αρχιτεκτονική της συμβαδίζει απολύτως με το AGP 8x. Τέλος, η αρχιτεκτονική μνήμης είναι 256bit, σε αντίθεση με τα 128bit των καρτών της nVIDIA. Δεδομένων αυτών των στοιχείων και της τιμής της, η οποία κυμαίνεται σε πολύ λογικά για τα... κυβικά της επίπεδα, η Atlantis 9700 είναι η high-end κάρτα που θα προτιμούσε ο μέσος χρήστης. Με υπερχρονισμό είναι πολύ εύκολο να "επαναφέρετε" τις ταχύτητες του πυρήνα και της μεγέθους 128MB DDR SDRAM μνήμης στα επίπεδα της 9700 Pro, απολαμβάνοντας έτσι την πλήρη ιπποδύναμη της ταχύτατης κάρτας στο χώρο των PCs αυτή τη στιγμή!

Η απόλυτη ισορροπία

Από την άλλη μεριά, έχουμε τη Radeon 9500. Με επίσης δύο εκδόσεις του πυρήνα, την 9500 και την 9500 Pro, η ATI ενισχύει τη μέση αγορά, η οποία εστιάζεται στις επιδόσεις αλλά με γνώμονα την τιμή, έναν τομέα όπου εδώ και σχεδόν μισό χρόνο μονοπωλεί η GeForce4 Ti4200. Δυστυχώς, η 9500 Pro δεν βρίσκεται ακόμα στην ελληνική αγορά, η Atlantis 9500 όμως έχει έρθει σε δύο εκδόσεις, των 64 και 128MB DDR SDARM μνήμης. Ολες οι κάρτες της σειράς 9500 βασίζονται στον ίδιο πυρήνα με τις 9700 (R300). Αυτό αμέσως τους δίνει μια αρχιτεκτονική υπεροχή σε σχέση με τις ανταγωνίστριές τους, GeForce4 Ti4200 και 4400. Είναι συμβατές τόσο με το DirectX9 όσο και με το AGP 8x. Οι διαφορές τους με τις 9700 δεν εστιάζονται στις χαμηλότερες ταχύτητες των ρολογιών, όπως ίσως κάποιοι βιάστηκαν να υποψιαστούν, αλλά στην απενεργοποίηση ορισμένων χαρακτηριστικών του πυρήνα R300. Συγκεκριμένα, οι κάρτες 9500 έχουν ακριβώς τους ίδιους χρονισμούς με την 9700 (275MHz για τον πυρήνα και 540MHz για τη μνήμη), πλην όμως υπολείπονται σε σημαντικά στοιχεία. Η αρχιτεκτονική της μνήμης έχει "κοπεί" στα δύο, αποδίδοντας 128bit (έναντι 256bit των 9700), ενώ στην περίπτωση της απλής 9500 έχουν μειωθεί και οι Pixel Pipelines από 8 σε 4. Αυτά έχουν ως αποτέλεσμα, όπως είναι φυσικό, τις διαφοροποιήσεις στις τιμές τόσο του fill rate όσο και σε αυτές του memory bandwidth. Στα χέρια μας είχαμε, τόσο για τις μετρήσεις μας όσο και για δοκιμές, τη Sapphire Atlantis Radeon 9500 με τα 64MB. Συγκριτικά μπορείτε να δείτε το σχετικό πίνακα με τις διαφοροποιήσεις μεταξύ των 4 πυρήνων της ATI.

Οσον αφορά στις επιδόσεις των 9500, θεωρητικά η "βασίλισσα" της μέσης αγοράς είναι η 9500 Pro. Και λέμε θεωρητικά, διότι η κάρτα δεν διατίθεται ακόμα στη χώρα μας εξαιτίας της καθυστέρησης εκ μέρους της ATI να ξανασχεδιάσει την πλακέτα της. Η αναβάθμιση των drivers από την κατασκευάστρια φέρνουν βάσει μετρήσεων την κάρτα κοντά στις επιδόσεις της GeForce4 Ti4600 - πολύ πιο μπροστά από τις προσδοκίες της ATI αλλά και τις δικές μας! Οσον αφορά στην απλή Atlantis 9500, είτε με τα 64 είτε με τα 128MB μνήμης, βασίζεται στην ίδια πλακέτα με τις 9700, διότι - όπως και στην περίπτωση της απλής 9700- η ATI ανέθεσε τη διάθεση καρτών με αυτήν μόνο μέσω τρίτων κατασκευαστών. Οσο για τις επιδόσεις της, κυμαίνονται στα επίπεδα της GeForce4 Ti4200 (η Radeon 9500 128MB βρίσκεται λίγο πιο ψηλά, ενώ η 64MB λίγο χαμηλότερα σε επιδόσεις από την Ti4200). Μάλιστα, λόγω της πλακέτας (ίδιος αριθμός layers με τις αντίστοιχες των 9700 και 9700 Pro), είναι δυνατό το modification της κάρτας με απώτερο σκοπό τη σημαντική αύξηση των επιδόσεών της. Συγκεκριμένα, κάτι παρόμοιο είχε συμβεί με τη Radeon VE, μία κάρτα που επί εποχής των πρώτων Radeon η ATI κυκλοφόρησε για τη φθηνή αγορά. Ο πυρήνας είχε "πετσοκομμένες" rendering pipelines, οι οποίες όμως μπορούσαν να ενεργοποιηθούν μέσω tweaking, δίνοντας στην πάμφθηνη κάρτα την ισχύ μιας πλήρους (και πανάκριβης τότε) Radeon! Αντίστοιχα, κάτι παρόμοιο θα μπορούσε να γίνει και με τις Radeon 9500 και, φυσικά, το "PC Master" θα το τολμήσει σε επόμενο τεύχος!

Αξιολόγηση: 9500

Πρόκειται για την κάρτα που θα αποτελέσει την καλύτερη πρόταση σε σχέση κόστους/απόδοσης για τη χρονιά που διανύουμε! Και η υλοποίηση της Sapphire είναι ιδανική.

Βεβαίως, εφόσον διατεθεί και η 9500 Pro στην ελληνική αγορά, ο χρήστης θα έχει ένα ακόμα μικρό δίλημμα...

Αξιολόγηση: 9700

Οσοι θέλουν την ισχυρότερη κάρτα γραφικών, μπορούν να επενδύσουν άφοβα στη Sapphire 9700. Με υπερχρονισμό αγγίζει επιδόσεις 9700 Pro και μάλιστα σε δελεαστική τιμή.

Το μόνο φαινομενικά ελλάττωμά της είναι το κόστος. Αν σκέφτεστε να την αγοράσετε, περιμένετε λίγο καθώς η τιμή της αναμένεται να πέσει και άλλο.

Asus V9280S Ti4200 8x

Μία κάρτα GeForce4 που υπέστη... λίφτινγκ!

Ουσιαστικές αλλαγές ή... ξαναζεσταμένο φαγητό;

ASUS V9280S Ti4200 8x

Διάθεση
Πλαίσιο,
τηλ.: 80011-12345
Τιμή
€ 295,90 + ΦΠΑ

Λίγο πριν από τις γιορτές, η nVIDIA ανακάλεσε τις ημερομηνίες κυκλοφορίας της πολυδιαφημισμένης FX, μένοντας χωρίς νέο προϊόν και αφήνοντας πρακτικά την ATI να κάνει ό,τι θέλει στο πεδίο της μάχης. Σε μία απέλπιδα προσπάθεια να μη χάσει την αγορά, η nVIDIA κατέληξε σε ένα περισσότερο... τρικ marketing παρά στη διάθεση νέων προϊόντων. Η "ενίσχυση" των πυρήνων γραφικών της με αρχιτεκτονική AGP 8x της έδωσε έδαφος για μερικές νέες προτάσεις στην αγορά. Μία από αυτές υλοποιείται στη νέα κάρτα που "φορά" πυρήνα Ti4200 από την Asus. Η κάρτα είναι ενισχυμένη με το AGP 8x (το οποίο, όπως έχουμε γράψει και στο παρελθόν, αποδίδει από μηδαμινές έως ελάχιστες βελτιώσεις στις GeForce4, λόγω της αρχιτεκτονικής της μνήμης τους) και φοράει 128MB μνήμης. Τόσο ο πυρήνας όσο και η μνήμη στην κάρτα της Asus είναι υπερχρονισμένα στα 275MHz και 600MHz αντίστοιχα (τα φυσιολογικά ρολόγια μιας Ti4200 χτυπούν αντίστοιχα στα 250MHz και 500MHz). Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρησιμοποίηση μεγαλύτερης πλακέτας, αντίστοιχης με μία Ti4600, η οποία φυσικά επιτρέπει την ποιοτικότερη ένθεση των κυκλωμάτων και φυσικά την καλύτερη λειτουργία σε μεγαλύτερες συχνότητες. Η πλακέτα είναι μαύρη, ενώ στον πυρήνα υπάρχει ενεργό σύστημα ψύξης το οποίο καλύπτει και τη ράχη του (θα σας δυσκολέψει να βγάλετε την κάρτα από τη συσκευασία της - εγώ έσκισα το δάκτυλό μου πάνω στη λάμα). Πάνω στα chips των μνημών υπάρχουν επίσης αξιοσημείωτου μεγέθους ψύκτρες, οι οποίες φυσικά κρατούν τη θερμοκρασία αρκετά χαμηλά. Σε αριθμούς η κάρτα αποδίδει μέχρι και 20% ταχύτερα απ' ό,τι μία απλή Ti4200, προσεγγίζοντας έτσι τις αντίστοιχες επιδόσεις μιας Ti4600. Αν και γενικά η κάρτα της Asus είναι ισχυρή, σίγουρα δεν παύει να αποτελεί μέλος πεπαλαιωμένης γενεάς, ειδικά με την κυκλοφορία των Radeon 9500 και 9500 Pro από την ATI, οι οποίες λόγω καλύτερης αρχιτεκτονικής που εκμεταλλεύεται και το AGP 8x αλλά και δεδομένης της συμβατότητάς τους με το DirectX 9, είναι καλύτερες σε επιδόσεις και μπορούν να χαρακτηριστούν μακροβιότερες. Η τιμή της κάρτας είναι σχετικά υψηλή, καθώς ξεπερνά τις αντίστοιχες των Ti4200 AGP 4x, οι οποίες κυμαίνονται περί τα € 160,00. Στο πακέτο βρίσκονται υπό τη μορφή συνοδευτικού software, εκτός από τη σουίτα drivers και utilities της Asus, τα demos των παιχνιδιών IL2 Sturmovik και Battle Realms, ενώ υπάρχουν σε πλήρεις εκδόσεις τα Morrowind, Rainbow Six: Black Thorn και Worms Blast. Ωστόσο, τα σίγουρα εξαιρετικά games του πακέτου, καθώς και η δυνατότητα σύλληψης βίντεο με την ύπαρξη του video-in, που δίνει ακόμα μία multimedia πινελιά στις ικανότητες της κάρτας, δεν είναι αρκετά για να δικαιολογήσουν την προτίμησή της έναντι της Radeon 9500, η οποία διατίθεται σε χαμηλότερη τιμή. Στο κάτω-κάτω, πρωταρχικός παράγοντας για να αγοράσει κανείς μια κάρτα γραφικών δεν είναι ούτε το συνοδευτικό software ούτε η δυνατότητα σύλληψης βίντεο. Είναι οι επιδόσεις και η αντοχή στο χρόνο.

Τα σίγουρα εξαιρετικά games του πακέτου καθώς και η δυνατότητα σύλληψης βίντεο δεν είναι αρκετά για να δικαιολογήσουν την τιμή της.



Αξιολόγηση

Πολύ καλή ποιότητα κατασκευής με έμφαση στον εντυπωσιασμό. Τα ενεργά συστήματα ψύξης θα ικανοποιήσουν όσους επιζητούν κορυφαίες επιδόσεις.

Ουσιαστικά πρόκειται για ένα λίφτινγκ της κανονικής Ti4200.

AMD ATHLON XP 2700+ & 2800+

Οι ταχύτεροι επεξεργαστές της αγοράς;

Μερικούς μήνες μετά την ανακοίνωσή τους, οι νέοι XP 2700+ και 2800+ κατόρθωσαν να μπουν σε μια φυσιολογική γραμμή παραγωγής ώστε να διατίθενται πλέον χωρίς προβλήματα στην αγορά. Η συχνότητές τους αγγίζουν τα 2.160MHz και 2.250MHz αντίστοιχα, το πραγματικό ατού τους όμως απαντάται στο χρονισμό του FSB. Τα (166x2) 333MHz αυξάνουν κατά ένα μεγάλο ποσοστό το θεωρητικό bandwidth που μπορούν να σηκώσουν οι νέοι επεξεργαστές σε σχέση με τους προκατόχους τους. Ιδανικοί, λοιπόν, συνεργάτες για τις motherboards με chipsets νέας γενιάς, όπως το KT400 και το nForce2. Η διαδικασία παραγωγής τους είναι αναβαθμισμένη, ούτως ώστε τα παραγόμενα chips να είναι υψηλής ποιότητας και να μην αντιμετωπίζουν έντονα προβλήματα υπερθέρμανσης, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στους power users να υπερχρονίσουν άνετα το FSB μέχρι και τα 400MHz! Τους δύο επεξεργαστές δοκιμάσαμε τόσο με το nForce2 όσο και με το KT400 και η λειτουργία τους ήταν άψογη, ενώ από άποψη επιδόσεων οι δύο επεξεργαστές της AMD κινήθηκαν πολύ κοντά στον γρηγορότερο Pentium 4 στα 3.06GHz! Ωστόσο, ένα μελανό σημείο που ταλανίζει την AMD τον τελευταίο καιρό είναι οι τιμές των επεξεργαστών της. Και οι δύο είναι ακριβότεροι από τους θεωρητικά ανταγωνιστικούς επεξεργαστές Pentium 4 στα 2,66GHz και 2,8GHz.

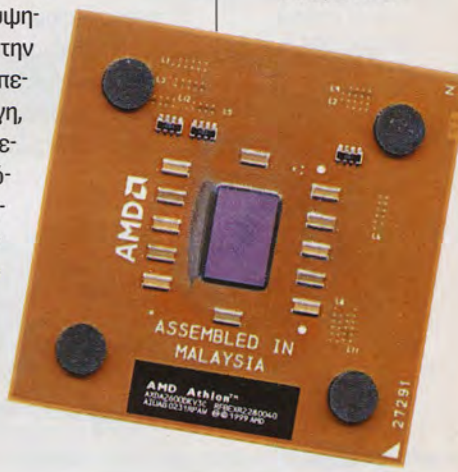
Αξιολόγηση

- ↑ Οι νέοι επεξεργαστές σίγουρα θα σπρώξουν τους παλαιότερους σε ακόμα χαμηλότερες τιμές.
- ↓ Η σύνθεση ενός συστήματος με αυτούς μοιάζει για την ώρα απατηλό όνειρο, ενώ είναι οι μόνοι που εκμεταλλεύονται το bandwidth των KT400 και nForce2...

AMD Athlon XP 2700+ & 2800+

Διάθεση
Πλαίσιο,
τηλ.: 80011-12345

Τιμή
€ 425,00 + ΦΠΑ,
€ 549,00 + ΦΠΑ



Battle Realms: Winter of the Wolf

Ενα πλήρες πακέτο στρατηγικής

Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια fantasy στρατηγικής της προηγούμενης χρονιάς ήταν το Battle Realms, ωστόσο επισκιάστηκε πρώτα από τις φήμες και έπειτα από την ίδια την κυκλοφορία του Warcraft 3. Στο παιχνίδι διαχειρίζεστε τόσο τη συλλογή πρώτων υλών όσο και την παραγωγή και τακτική πολεμικών μονάδων, ενώ το στυλ του θυμίζει ιδιαίτερα το Warrior Kings, με αρκετά στοιχεία micromanagement. Σεναριακά, το παιχνίδι σάς ταξιδεύει σε μία fantasy έκδοση της Απω Ανατολής όπου πολεμάτε με σαμουράι, νίντζα και λοιπούς εξ Ανατολών φερόμενους ως πολεμιστές. Οσοι το χάσατε, θα έχετε μια δεύτερη ευκαιρία να το αποκτήσετε σε ένα θαυμάσιο πακέτο, μαζί με το expansion του Winter of the Wolf. Το συλλεκτικό πακέτο περιλαμβάνει και τα δύο μέρη της διλογίας, συνοδευόμενα από πλήρη βιβλιαράκια με οδηγίες. Στο Winter of the Wolf θα περιπλανηθείτε στις παγωμένες στέπες μιας εναλλακτικής εκδοχής της μυθικής χώρας των Βίκινγκς (εξ ου ο "χειμώνας" και ο "λύκος"). Αν είστε fans των strategy games με fantasy στοιχεία, είναι φως φανάρι ότι θα σας αρέσει! Σε συνδυασμό με το όμορφο πακέτο αλλά και τη δελεαστική τιμή, δεν σας μένει παρά να το αποκτήσετε!

Αξιολόγηση

- ↑ Ενα σπουδαίο πακέτο για όλους τους λάτρεις των παιχνιδιών στρατηγικής!
- ↓ Ποιος είχε πει ότι θα διάβαζε για να τα πάει καλά στην εξεταστική;

Battle Realms: Winter of the Wolf

Απαιτήσεις Pentium 400, 64MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών, Windows 98/2000/Me/XP

Διάθεση
Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι,
τηλ.: 210 6856000

Τιμή
€ 44,90 με ΦΠΑ,



Η Ελλάδα του Μουσείου Μπενάκη

Ενα ψηφιακό interactive μουσείο

Η Ελλάδα του Μουσείου Μπενάκη

Διάθεση
Εκδόσεις Καστανιώτη, Ζαλόγγου 11, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 210 3301208
Απαιτήσεις
Pentium 500, 32MB RAM, DVD-ROM 2x, Windows 9x/NT/Me/2000/XP

Ενα από τα σημαντικότερα μουσειακά ιδρύματα στη χώρα μας, το Μουσείο Μπενάκη, απέκτησε το δικό του ψηφιακό πρόσωπο. Ενα DVD με πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό θα σας ξεναγήσει στους χώρους του μουσείου, στην ιστορία του ελληνισμού από τα αρχαϊκά χρόνια μέχρι τη σύγχρονη ιστορία του. Στο DVD θα βρείτε αξιοθαύμαστο φωτογραφικό υλικό από τα μοναδικά εκθέματα του μουσείου, καθώς και πλήρες κείμενο με τα στοιχεία και την ιστορία τους. Οι αφηγήσεις θα αναλάβουν να σας ξεναγήσουν στις ιστορικές περιόδους, ενώ το πολύτιμο φωτογραφικό υλικό σάς δίνει τη δυνατότητα να δείτε την ιστορία από τη σύγχρονη οπτική άποψη του θεατή. Οσον αφορά στην ιστορία του ίδιου του μουσείου, οι πληροφορίες είναι πλήρεις και συνοδεύονται από χρονοδιαγράμματα και έξτρα υλικό. Ολα αυτά είναι δομημένα με ένα εύχρηστο interface, το οποίο βασίζεται στο Quicktime 6 (βρίσκεται στο DVD). Οι πολλαπλές μέθοδοι αναζήτησης θα σας επιτρέψουν να περιηγηθείτε ανάμεσα στα 1.000 εκθέματα και να αναζητήσετε τις πληροφορίες που τα αφορούν. Τον τίτλο συνοδεύουν έντυπες οδηγίες εγκατάστασης και χειρισμού, καθώς και κάποιες περιορισμένες πληροφορίες για το τι θα βρείτε στα ενδότερα του DVD. Το πακέτο της εφαρμογής είναι καλαίσθητο, βασισμένο σε κομψή τρίφυλλη κασετίνα. Αν ψάχνετε για ένα καλό εγκυκλοπαιδικό δώρο για εσάς ή τους φίλους σας, το "Η Ελλάδα του Μουσείου Μπενάκη" θα αποτελέσει στολίδι για οποιαδήποτε βιβλιοθήκη.

Αξιολόγηση

(+) Ενας πολύ καλός τίτλος για την ηλεκτρονική βιβλιοθήκη σας.

(−) Σχετικά λιτή συσκευασία με την έντυπη πληροφόρηση περιορισμένη στα απολύτως απαραίτητα.



Saitek P220

Το πιστόλι του οικονόμου...

Saitek P220

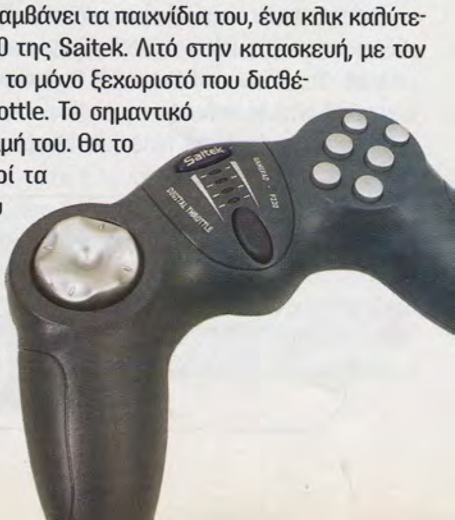
Διάθεση
Despec Multimedia S.A., Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 210 9480000
Τιμή
€ 20,00

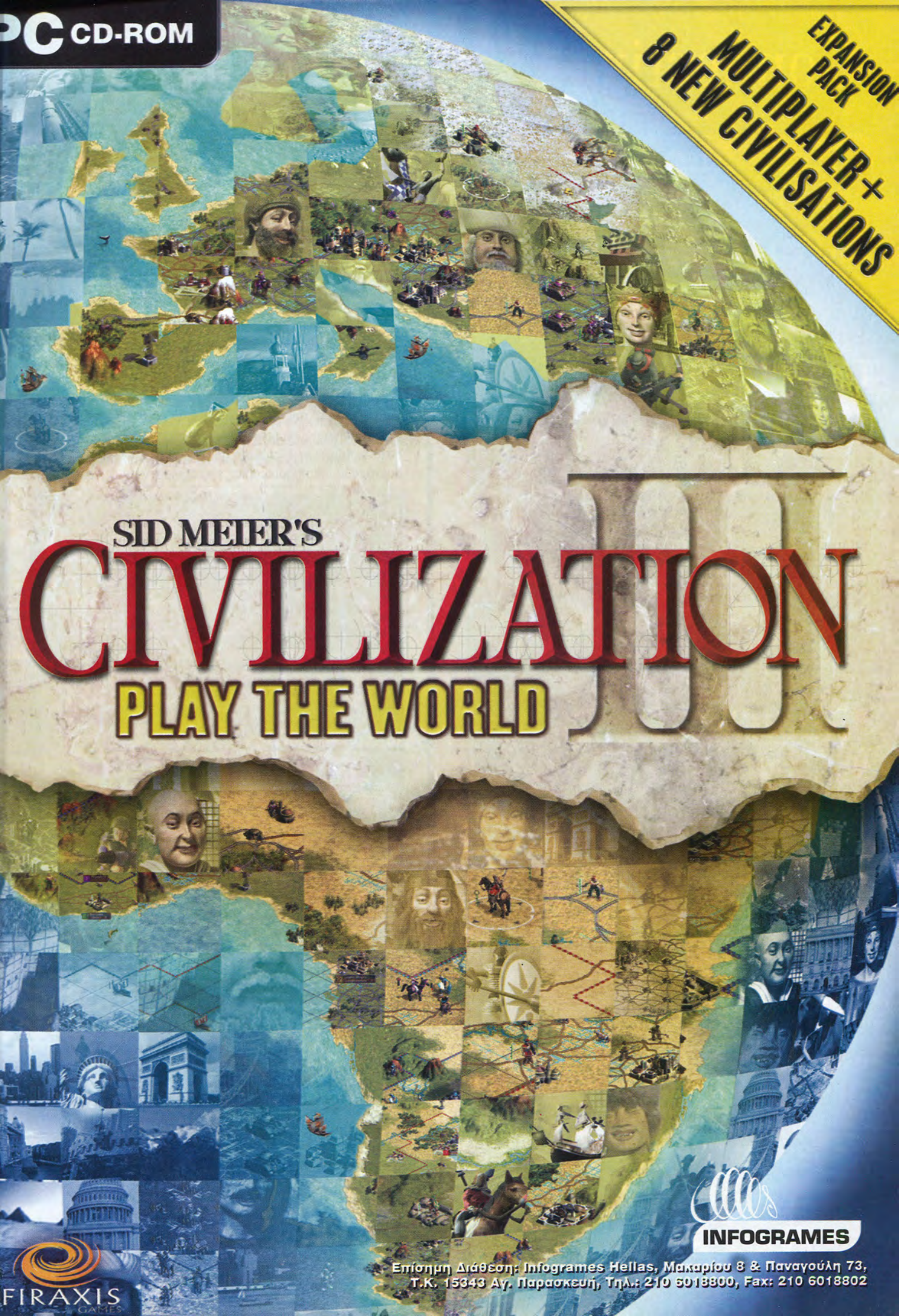
Από τη στήλη "PC Flash" έχουν παρελάσει κατά καιρούς διάφορα χειριστήρια για games. Ενα είδος που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στις κονσόλες είναι τα λεγόμενα gamepads. Παλαιότερα αποτελούνταν από ένα απλό panel με ένα σταυρό, ο οποίος είχε το ρόλο του "cursor" για την κίνηση και κάποια πλήκτρα που αναλάμβαναν τις εντολές. Σήμερα τα gamepads έχουν απορροφήσει όλες τις σύγχρονες τεχνολογίες που συναντάμε σε μεγαλύτερα, ακριβότερα και πιο πολύπλοκα "ξαδερφάκια" τους. Δόνηση, δύναμη ανάδρασης, αναλογικούς διακόπτες. Φυσικά, όλα αυτά σπρώχνουν τις τιμές τους σε υψηλότερα επίπεδα, όμως τα gamepads δεν παύουν να έχουν εκπροσώπους στις χαμηλότερες τιμές που θα βρει ένας gamer που θέλει να απολαμβάνει τα παιχνίδια του, ένα κλικ καλύτερα απ' ό,τι με τα πλήκτρα και το ποντίκι. Ενα από αυτά είναι και το P220 της Saitek. Λιτό στην κατασκευή, με τον κλασικό σταυρό, τα 6 action buttons και τις δύο εμπρόσθιες σκανδάλες, το μόνο ξεχωριστό που διαθέτει είναι ένας αναλογικός διακόπτης αφής που παίζει το ρόλο του throttle. Το σημαντικό ατού του P220 είναι η τιμή του. Θα το βρείτε στην αγορά περί τα € 20,00 και δεδομένου πως είναι κατά ένα "κλικ" βελτιωμένο σε σχέση με άλλα της κατηγορίας του, παρά το μάλλον άκομψο παρουσιαστικό του, αποτελεί μια καλή αγορά.

Αξιολόγηση

(+) Αν ψάχνετε για ένα φθηνό και αξιοπρεπές gamepad, μάλλον το βρήκατε...

(−) Φυσικά οι δυνατότητές του είναι περιορισμένες, ειδικά ως προς το στυλ παιχνιδιών που μπορείτε να παίξετε με αυτό.

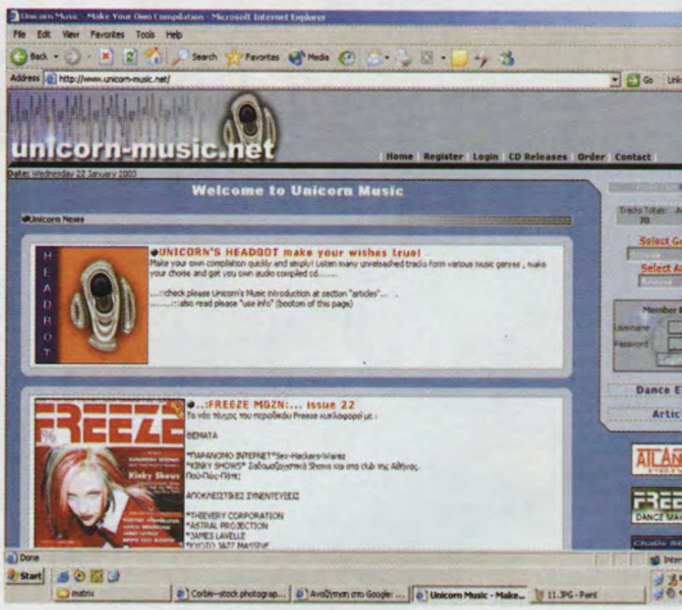



PC CD-ROM
EXPANSION PACK
MULTIPLAYER+
8 NEW CIVILISATIONS
SID MEIER'S
CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802
FIRAXIS

Unicorn Music

http://www.unicorn-music.net

Μια πολύ ενδιαφέρουσα σελίδα, αφιερωμένη στην ηλεκτρονική μουσική, θα βρείτε στην πιο πάνω διεύθυνση. Το site είναι πολυμορφικό, καθώς εκτός από τον ενημερωτικό χαρακτήρα του, διαθέτει και ένα μικρό εμπορικό κομμάτι. Αλλά ας τα πάρουμε όλα απ' την αρχή. Στα δεξιά θα δείτε δύο scroll bars, η πρώτη με τη μουσική ταξινομημένη κατά είδος και η δεύτερη κατά καλλιτέχνη. Κάνοντας λοιπόν τις ανάλογες επιλογές, θα βρείτε νέα και πληροφορίες που αφορούν στους καλλιτέχνες ή στην αντίστοιχη μουσική. Στην κεντρική σελίδα φιλοξενούνται όλα τα τελευταία νέα από αυτό το χώρο μουσικής (chill out, psychedelic, techno κ.λπ.). Εδώ καλύπτονται παρουσιάσεις περιοδικών, κυκλοφορίες δίσκων και CDs, ακόμα και ανακοινώσεις συναυλιών. Πέρα από το καθαρά ειδησεογραφικό κομμάτι, στη σελίδα αυτή φιλοξενούνται και οι προσωπικές μουσικές δημιουργίες του κατασκευαστή της σελίδας, τις οποίες σας προτρέπει να αγοράσετε σε μορφή MP3. Είναι



ίσως μία από τις πρώτες προσπάθειες στον ελληνικό χώρο για την παραγωγή και διάθεση μουσικής αποκλειστικά μέσω Internet. Υπάρχουν πάμπολλα κομμάτια ταξινομημένα κατά είδος αλλά και ανάλογα με την προτίμηση των επισκεπτών και φίλων της σελίδας. Φυσικά, κανείς δεν επιθυμεί να αγοράσει γουρούνι στο σακί, οπότε και ο Unicorn, όπως αποκαλεί τον εαυτό του ο δημιουργός, έχει φροντίσει να ανεβάσει στη σελίδα ενδεικτικά demos κομματιών, τα οποία μπορεί κανείς να κατεβάσει και να τα ακούσει δωρεάν. Τα κομμάτια ανανεώνονται αρκετά συχνά και σίγουρα θα βρείτε κάποια που θα σας αρέσουν.

Open Kick Off

http://www.helio.org/openkickoff/

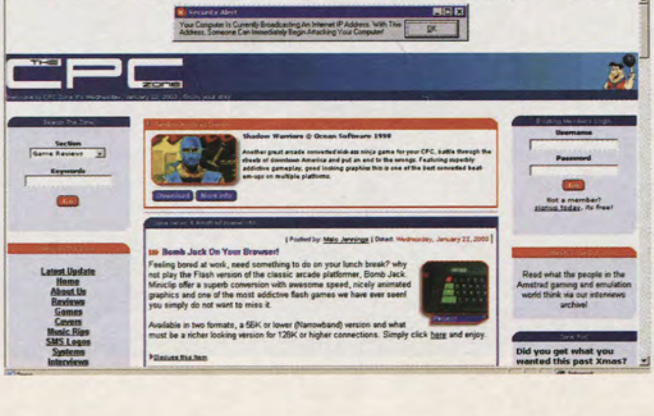
Το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που κυκλοφόρησε ποτέ και δεν σηκώνω συζήτηση επί του θέματος! Πλέον, πέρα από την επίσημη έκδοση για PC (Kick Off 2002), η οποία κατόρθωσε ύστερα από 11 χρόνια να μεταφέρει το απόλυτο arcade feeling του λαοφιλέστατου παιχνιδιού της Amiga, κάποιοι τύποι φτιάχνουν ένα ανοιχτό Kick Off στο Διαδίκτυο που παίζεται on-line και βασίζεται σε Java!



CPC Zone

http://cpczone.emuunlim.com/

Καλώς ήρθατε σε ένα από τα καλύτερα sites για το βασιλιά των 8μπιτων υπολογιστών. Θα βρείτε games για να κατεβάσετε, καθώς και εικαστικό υλικό, game reviews, διάφορων τύπων media -από wallpapers μέχρι remixes γνωστών chip-tunes μουσικών κομματιών από games του CPC σε MP3- message board και mailing list.



Πριν αγοράσετε...

επεξεργαστή

Η Intel ανεβάζει τον πήχη

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Η αρχή του 2003 βρίσκει την Intel σε θέση ισχύος. Ακόμα κι αν η υπέρβαση του φράγματος των 3,0GHz δεν λέει και πολλά πράγματα στους υποψιασμένους χρήστες, η ενσωμάτωση μιας επαναστατικής καινοτομίας στον πυρήνα των επεξεργαστών, που υπόσχεται τη σημαντική αύξηση των συνολικών επιδόσεων, είναι σίγουρα ικανή να γείρει την πλάστιγγα προς την πλευρά της κραταιάς εταιρείας. Μέχρι πότε, όμως;

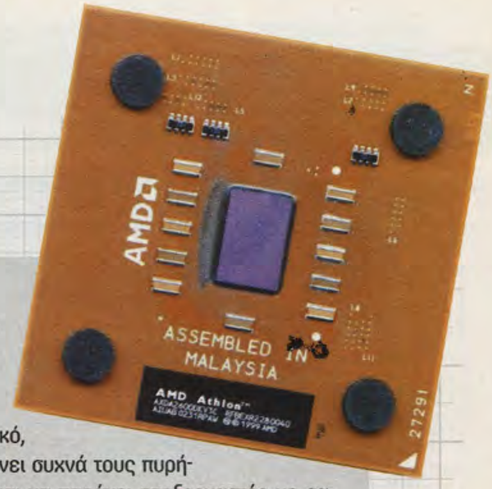
HYPER-THREADING

Στην "αιχμή του δόρατος" της διαφημιστικής καμπάνιας της Intel για τον Pentium 4 στα 3,06GHz συναντάμε μια τεχνολογία που φιλοδοξεί να αλλάξει ριζικά τα δεδομένα αλλά και τις επιδόσεις των υπολογιστών οικιακής και ημιεπαγγελματικής χρήσης. Πρόκειται για την τεχνική Hyper-Threading,



η οποία, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της Intel, επιτυγχάνει τη βελτιστοποίηση της χρήσης των πόρων του επεξεργαστή του συστήματος, γεγονός που συνεπάγεται αύξηση των επιδόσεων κατά 25%. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή...

ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ



Στον κόσμο των υπολογιστών η αύξηση της συχνότητας λειτουργίας δεν συμβαδίζει πάντα με την αύξηση της αποτελεσματικότητας. Θυμηθείτε τι είχε συμβεί με την υλοποίηση του GeForce 2 MX από την Creative: Αν και η κάρτα χρησιμοποιούσε μνήμη τύπου DDR, ήταν πιο αργή από τα μοντέλα που διέθεταν απλή SDRAM, επειδή το ολοκληρωμένο GeForce 2 MX έδινε από κατασκευής εύρος διαύλου 64bit στην DDR, αλλά 128bit στη SDRAM! Αναλογιστείτε, ακόμα, τις συχνότητες στις οποίες λειτουργούν οι επεξεργαστές της AMD: Ο AthlonXP 2700+, για παράδειγμα, είναι χρονισμένος στα 2,16GHz και συναγωνίζεται επί ίσοις όροις το θηρίο των 2,66GHz της Intel! Η συγκεκριμένη πολιτική της AMD, μάλιστα, έδωσε άδοξο τέλος στη μάχη των MHz, καθιστώντας τα περίφημα "φράγματα" των συχνοτήτων μύθους χωρίς ιδιαίτερη πρακτική αξία.

Ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι η αύξηση της συχνότητας συνοδεύεται από το φαινόμενο της αύξησης της θερμοκρασίας του επεξεργαστή. Η τελευταία δεν αντιμετωπίζεται πάντα με τη χρήση κάποιου ποιοτικού συστήματος ψύξης και συχνά επιβάλλει στις εταιρείες να αλλάξουν τη μέθοδο κατασκευής του πυρήνα του μοντέλων τους, γεγονός που σημαίνει ότι πρέπει να δαπανηθούν τεράστια χρηματικά ποσά. Σ' αυτό το σημείο, οι δύο κατασκευαστές επεξεργαστών ακολουθούν διαφορετική φιλοσοφία, η οποία αντικατοπτρίζει και τις οικονομικές δυνατότητές τους: Η Intel, όντας ένας πολυεθνικός κολοσσός με υπερσύγχρονα ερευνητικά εργαστήρια, τα οποία στελεχώνονται με πολυάριθμο εξειδικευμένο προσωπικό, έχει την ευχέρεια να ανανεώνει συχνά τους πυρήνες των μοντέλων της, άρα και να παράγει επεξεργαστές με σαφώς καλύτερη θερμική συμπεριφορά από τον ανταγωνισμό, οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να αντεπεξέλθουν στις απαιτήσεις των υψηλών συχνοτήτων. Η AMD, από την άλλη πλευρά, προφανώς δεν είναι το "μαγαζί της γειτονιάς", όμως οι πόροι της δεν είναι ανεξάντλητοι. Ετσι, δίνει μεγαλύτερο βάρος στην αρχιτεκτονική του πυρήνα, ενώ η αύξηση της συχνότητας είναι πολύ μικρή, αλλά ικανή να προσφέρει επιδόσεις εφάμιλλες των υψηλότερα χρονισμένων επεξεργαστών της Intel! Προσέξτε, για παράδειγμα, ότι ο AthlonXP 2400+ λειτουργεί στα 2GHz, ενώ ο XP 2700+ στα 2,16GHz.

Η εύρεση, λοιπόν, ενός νέου τρόπου αύξησης της επεξεργαστικής ισχύος ήταν για τους μηχανικούς της Intel κυρίως ζήτημα τιμής. Η λύση που δόθηκε τελικά ικανοποίησε όχι μόνο τους θιασώτες της κραταιάς εταιρείας, αλλά και όλους τους φίλους των υπολογιστών, μια και αποτελεί μια εξαιρετική ιδέα η οποία ενδέχεται - σε κάποιο πιο προχωρημένο στάδιό της, πάντως - να αλλάξει εντελώς τη φιλοσοφία σχεδιασμού και κατασκευής των επεξεργαστών.

Η ΑΒΑΣΤΑΧΤΗ ΒΑΡΥΤΗΤΑ ΤΗΣ ΠΟΛΥΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φανταστείτε ότι έχετε ένα πολυμηχάνημα (ας το ονομάσουμε Οδυσσέα), το οποίο μπορεί μεταξύ άλλων να ψήνει καφέ, να γράφει άρθρα και να απαντάει στα τηλεφωνήματα. Στην ιδανική περίπτωση, θα θέλαμε οι τρεις αυτές διαδικασίες να εκτελούνται ταυτόχρονα, καθώς κάτι τέτοιο θα εξοικονομούσε πολύτιμο χρόνο. Δυστυχώς, ο Οδυσσέας διαθέτει μόνο ένα Control Panel από το οποίο μπορεί να προγραμματιστεί, το οποίο, μάλιστα, μόλις δεχθεί την εντολή, σταματάει να αποκρίνεται μέχρι να τελειώσει η επιλεγμένη εργασία. Ας υποθέσουμε τώρα ότι η επιλογή του χρήστη ήταν το ψήσιμο του καφέ. Η συγκεκριμένη λειτουργία χρησιμοποιεί μόνο ένα όργανο του Οδυσσέα (το χέρι), ενώ η μνήμη, το μυαλό και το άλλο χέρι παραμένουν ανεκμετάλλευτα, οπότε θα μπορούσαν κάλλιστα να χρησιμοποιηθούν για το γράψιμο ή τα τηλεφωνήματα. Το μόνο που λείπει είναι ένα δεύτερο Control Panel, ώστε ο Οδυσσέας να δεχθεί μια δεύτερη εντολή. Αν αντικαταστήσουμε, τώρα, τον Οδυσσέα με την έννοια του κεντρικού επεξεργαστή και τις λειτουργίες που μπορεί να επιτελέσει με τα threads (δηλαδή τις σειρές προγραμματιστικού κώδικα που στέλνονται από τις εφαρμογές στην CPU), θα πάρουμε μια καλή εικόνα τόσο του προβλήματος όσο και της λύσης που έδωσαν οι μηχανικοί της Intel. Ο επεξεργαστής μπορεί να δέχεται μόνο ένα thread τη φορά, γεγονός που σημαίνει ότι μεγάλο ποσοστό των πόρων του παραμένει ανεκμετάλλευτο. Ενσωματώνοντας ένα δεύτερο "Control Panel", όμως, έγινε εφικτή η ταυτόχρονη επεξεργασία δύο διαφορετικών threads. Τυπικά, τόσο η Intel όσο και τα περισσότερα έντυπα περιγράφουν την τεχνική Hyper-Threading ως το διαχωρισμό του φυσικού επεξεργαστή σε δύο "λογικούς" επεξεργαστές και πολύ σωστά, ως έναν βαθμό, μια και το λειτουργικό σύστημα αναγνωρίζει πράγματι δύο CPU! Ωστόσο, ο χρήστης θα πρέπει να προσέξει ότι τα δύο τμήματα κάνουν χρήση των ίδιων πόρων: Ο Οδυσσέας, στο παράδειγμά μας, μπορεί, βέβαια, να ψήσει καφέ και να γράψει ταυτόχρονα ένα άρθρο. Δεν μπορεί, όμως, να γράψει άρθρο και να μιλήσει στο τηλέφωνο, καθώς οι δύο λειτουργίες κάνουν χρήση των ίδιων πόρων, δηλαδή της μνήμης και του μυαλού. Αντίστοιχα, η τεχνολογία Hyper-Threading δεν πρόκειται να επιταχύνει την λειτουργία δύο εντολών που εκτελούνται παράλληλα και χρησιμοποιούν ταυτόχρονα τους ίδιους πόρους του επεξεργαστή. Επομένως ο χρήστης δεν θα πρέπει να περιμένει θαύματα από τους νέους επεξεργαστές της Intel. Ωστόσο, η αύξηση των επιδόσεων αναμένεται να είναι πιο εντυπωσιακή στο κοντινό μέλλον, αφού οι εταιρείες λογισμικού έχουν ήδη αρχίσει να διαμορφώνουν τον προγραμματιστικό κώδικά τους έτσι ώστε να αξιοποιείται η νέα τεχνολογία. Είναι αξιοσημείωτο, πάντως, ότι κάποια από τα ήδη υπάρχοντα προγράμματα αναμένεται να λειτουργούν σαφώς ταχύτερα, παρόλο που δεν περιλαμβάνουν κώδικα ειδικά διαμορφωμένο για να εκμεταλλεύεται την τεχνο[illegible]reading, λόγω της φύσης των εντολών που εκτελούν παράλληλα. Ενα παράδειγμα τέτοιας εφαρμογής είναι το Adobe Photoshop, ενώ ενισχυμένο εμφανίζεται (αν και σε μικρότερο βαθμό) το AutoCAD της Autodesk.

Φυσικά, για να επωφεληθεί ο χρήστης της τεχνικής Hyper-Threading δεν αρκεί να αγοράσει τον επεξεργαστή, αλλά πρέπει να τον πλαισιώσει με τα κατάλληλα υποσυστήματα και το αντίστοιχο λογισμικό. Για την ώρα, μόνο οι motherboards που ενσωματώνουν ολοκληρωμένα της Intel είναι σε θέση να αξιοποιήσουν την ελπιδοφόρα τεχνολογία. Συγκεκριμένα, το chipset 845E και όλα όσα κυκλοφόρησαν μεταγενέστερα από αυτό παρέχουν υποστήριξη στην Hyper-Threading, εκτός, βέβαια, από το 845G. Επομένως, η επένδυση σε κάποια motherboard που διαθέτει ολοκληρωμένο της VIA ή της SiS αποτελεί μια αμφιλεγόμενη επιλογή, γιατί παρόλο που το κόστος είναι χαμηλό, η επεκτασιμότητα είναι αμφίβολη. Επίσης, το μόνο λειτουργικό σύστημα που παρέχει πλήρη υποστήριξη στην τεχνολογία Hyper-Threading είναι τα Windows XP, γεγονός που ενδέχεται να ωθήσει τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών σύντομα σε αναβάθμιση...

Πριν αγοράσετε...

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ

Πολλές φορές, ο άπειρος χρήστης παρασύρεται από τους αριθμούς και ξεχνά την ουσία. Γιατί, για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους, ο Pentium 4 και οι καινούριοι AthlonXP είναι παντελώς άχρηστοι για το χρήστη που ασχολείται κυρίως με Office και Internet. Επίσης, ένα βασικό ερώτημα που απασχολεί τον καταναλωτή πριν από μία αναβάθμιση, είναι το κατά πόσο θα αυξηθούν οι επιδόσεις του συστήματός του μετά την προσθήκη των νέων εξαρτημάτων. Τελικά, αυτό που μετράει περισσότερο σε μια αναβάθμιση δεν είναι αν γλιτώσαμε € 30,00-40,00 ή αν επιλέξαμε το μοντέλο που είναι λίγο καλύτερο από το ανταγωνιστικό, αλλά το αν το τελικό αποτέλεσμα μας ικανοποιεί, δηλαδή αν η επένδυση που κάναμε διευκόλυνε σημαντικά το έργο μας. Με αυτό το σκεπτικό, πραγματοποιήσαμε μετρήσεις σε τρία διαφορετικά συστήματα εντελώς διαφορετικών δυναμικοτήτων, προκειμένου να δώσουμε στο χρήστη μια ερμηνεία των παραπλανητικών συχνοτήτων λειτουργίας. Το πρωτότυπο στοιχείο του όλου εγχειρήματος είναι ότι δεν χρησιμοποιήσαμε benchmarks, αλλά μία σειρά δημοφιλών (και ιδιαίτερα απαιτητικών) εφαρμογών. Ας υποθέσουμε, λοιπόν, ότι διαθέτουμε έναν Duron στα 800MHz. Συμφέρει να προχωρήσουμε στην αγορά ενός Pentium 4 στα 2,66GHz ή μήπως μας αρκεί ένας AthlonXP 2000+;

WinACE 2.2

Επιλέξαμε να συμπιέσουμε έναν φάκελο συνολικού μεγέθους 804MB, ο οποίος περιελάμβανε ούτε λίγο ούτε πολύ... 4.956 αρχεία! Προφανώς, η επιλογή κάποιου ισχυρότερου επεξεργαστή βελτιώνει κατά πολύ την κατάσταση, αλλά προσέξτε ότι ο πανάκριβος P4/2,66GHz δεν δικαιολογεί τη διαφορά στην τιμή από τον πάμφθηνο Athlon. Παρατηρήστε επίσης ότι το πείραμά μας είχε και πρακτική αξία, γιατί συχνά θέλουμε να τοποθετήσουμε σε ένα 700άρι CD δεδομένα που υπερβαίνουν τη συγκεκριμένη χωρητικότητα!

ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ

CPU	ΧΡΟΝΟΣ
Duron 800MHz	52min+2sec
AthlonXP 2000+	24min
Pentium 4 2,66GHz	20min+8sec

Αρχείο μεγέθους 804MB. Μέγιστη συμπίεση.

Unreal Tournament 2003

Το καλύτερο σύγχρονο Multiplayer First Person Shooter αποτέλεσε τον οδηγό μας για την αξιολόγηση των δυνατοτήτων των επεξεργαστών στα τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Η συγκεκριμένη δοκιμασία έδειξε ότι ο χρήστης που ασχολείται με τα παιχνίδια του είδους έχει σοβαρό λόγο να προτιμήσει κάποιον υψηλά χρονισμένο επεξεργαστή, μια και η διαφορά στις επιδόσεις είναι αξιοσημείωτη. Φυσικά, ο AthlonXP 2000+ τα κατάφερε περίφημα για ακόμα μία φορά! Χρησιμοποιήθηκαν οι Detonators 40.72 της nVIDIA, καθώς και το patch που καθιστά δυνατή την απενεργοποίηση του Vsync.

800x600@32bit ΜΕ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ GEFORCE4 Ti4200 128MB

CPU	Full Detail		Low Detail		Medium Detail	
	Flyby	Botmatch	Flyby	Botmatch	Flyby	Botmatch
Duron 800MHz	54	22	68	23	66,5	23
AthlonXP 2000+	54	24	123	44,5	84	36,5
Pentium 4 2,66GHz	57	33,5	174	62	122	57,5

DVD2AVI v1.76

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα μετατρέπει το Video stream που εντοπίζεται στο VOB αρχείο του DVD σε D2V, ενώ παράλληλα εξάγει τον ήχο σε μορφή AC3. Παρατηρούμε ότι ο Duron χρειάζεται περίπου τον διπλάσιο χρόνο σε σχέση με τους νεότερους επεξεργαστές, προκειμένου να φέρει εις πέρας τη διαδικασία, το γεγονός αυτό, ωστόσο, δεν σημαίνει ότι η επίδοσή του δεν είναι ικανοποιητική.

ΕΞΑΓΩΓΗ ΑΡΧΕΙΟΥ VOB

CPU	ΧΡΟΝΟΣ
Duron 800MHz	6min+20sec
AthlonXP 2000+	3min+46sec
Pentium 4 2,66GHz	3min+8sec

Ταινία 87min

Flaskmpeg 0.7.8.39 + DivX 3.11Alpha

Στο δημοφιλές πρόγραμμα κωδικοποίησης βίντεο (για lamers!) ο Pentium 4 έδειξε... τα δόντια του. "Κατάπιε" μια ταινία 87 λεπτών με ρυθμό 39,06FPS (56 λεπτά!), τη στιγμή που ο AthlonXP 2000+ έδινε το διόλου ευκαταφρόνητο σκορ των 27,78FPS (79 λεπτά, καθόλου άσχημα!). Η μέτρηση έγινε με τον ήχο απενεργοποιημένο, ενώ μειώσαμε την ανάλυση σε 640x384 και χρησιμοποιήσαμε το φίλτρο HQ Bicubic.

ΑΠΛΗ ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΒΙΝΤΕΟ

CPU	FPS
Duron 800MHz	12,69
AthlonXP 2000+	27,78
Pentium 4 2,66GHz	39,06

Ταινία 87min, 1500Kbps, HQ Bicubic Filt, No Audio

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η ανεξέλεγκτη αύξηση των MHz είναι σε μεγάλο βαθμό ένα ακόμα διαφημιστικό τέχνασμα. Στην πραγματικότητα, η σκληρή μάχη μεταξύ των Intel και AMD δεν αφορά στον απλό χρήστη, ο οποίος καλά θα κάνει να αφήσει κατά μέρος τις προκαταλήψεις του και να σκεφτεί τις ανάγκες αλλά και την τσέπη του. Διανύουμε μια χρονική περίοδο κατά την οποία ένας μέσος, από άποψη κόστους, επεξεργαστής είναι σε θέση να καλύψει τις ανάγκες του απαιτητικού χρήστη. Τη στιγμή που ένας πάμφθηνος AthlonXP 2000+ κωδικοποιεί βίντεο κάνοντας χρήση του αλγόριθμου DivX με ρυθμό που υπερβαίνει τα 20FPS και το μεγαλύτερο μέρος των γεωμετρικών υπολογισμών των παιχνιδιών (τα οποία είναι σήμερα οι κατά τεκμήριο απαιτητικότερες εφαρμογές) γίνεται πλέον από τον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών, η αγορά ενός ακριβού κεντρικού επεξεργαστή δεν έχει νόημα. Αν συνυπολογίσει κανείς το γεγονός ότι σε τρεις μήνες από την αγορά η τιμή του επεξεργαστή θα έχει σχεδόν υποδιπλασιαστεί, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι είναι προτιμότερο να βολευτεί με ένα οικονομικό μοντέλο και να επενδύσει σε μια ποιοτικότερη motherboard ή σε κάποιο άλλο χρήσιμο υποσύστημα.

Με το παραπάνω σκεπτικό, ο AthlonXP 2100+, ο οποίος τιμάται € 128,62, αποτελεί κορυφαία αγορά. Κοστίζει μόλις € 15,00 περισσότερο από τον ασθενέστερο 2000+ και € 110,00 λιγότερο από τον Pentium 4 - 2GHz, χωρίς μάλιστα να υστερεί στον τομέα των επιδόσεων! Φυσικά, η οικονομική διαφορά είναι τελικά μικρότερη, αφού ο χρήστης θα πρέπει, στην περίπτωση που επιλέξει το μοντέλο της AMD, να δώσει περίπου € 30,00 ακόμα για την αγορά ενός ποιοτικού συστήματος ψύξης, αλλά δεν παύει να είναι σημαντική!

Αν ο χρήστης θέλει κάτι καλύτερο, θα πρέπει - όπως γράψαμε και στο προηγούμενο τεύχος - να προσχωρήσει στο στρατόπεδο της Intel. Ο Pentium 4 στα 2400MHz κοστίζει € 277,30, δηλαδή "πρακτικά" όσο και ο Athlon 2400+ (€ 236,00 συν την ψύκτρα!). Γενικά, στο ανώτερο οικονομικό επίπεδο οι προτάσεις της Intel δείχνουν την παρούσα χρονική στιγμή περισσότερο συμφέρουσες.

Αν, τώρα, επιθυμείτε να αγοράσετε έναν όσο το δυνατόν φθηνότερο επεξεργαστή, τα πράγματα περιπλέκονται καθώς και σε αυτήν την κατηγορία οι πολιτικές των Intel και AMD διαφέρουν σημαντικά, γεγονός που σημαίνει ότι η τελική επιλογή είναι κάθε άλλο παρά προφανής. Από τη μια πλευρά, οι τιμές των Celeron έχουν μειωθεί σημαντικά, ενώ η επεξεργαστική ισχύς που προσφέρουν επαρκεί (και με το παραπάνω) για τις εφαρμογές γραφείου. Η πολύ καλή θερμική συμπεριφορά τους εξασφαλίζει την απαιτούμενη σταθερότητα, χωρίς να είναι απαραίτητη η ύπαρξη κάποιου ποιοτικού συστήματος απαγωγής της θερμότητας, κάτι ιδιαίτερα σημαντικό για τον απλό χρήστη, ο οποίος δεν έχει το χρόνο να αναζητήσει μια εξειδικευμένη συσκευή ψύξης. Η AMD, από την άλλη πλευρά, έχει προ πολλού σταματήσει την παραγωγή των Duron και χρησιμοποιεί τους χαμηλά χρονισμένους AthlonXP για να καλύψει τους καταναλωτές που επιζητούν μια οικονομική πρόταση. Προφανώς, οι Athlon προσφέρουν κορυφαία σχέση απόδοσης-κόστους (προσωπικά δεν τους θεωρώ επεξεργαστές χαμηλού προϋπολογισμού), αλλά στην τιμή τους ο χρήστης θα πρέπει να υπολογίσει το επιπρόσθετο κόστος μιας καλής ψύκτρας (€ 30,00 κατά μέσο όρο). Με € 83,78 (συν την ψύκτρα) μπορείτε να προμηθευτείτε τον AthlonXP 1700+ της AMD, ενώ ο σαφώς πιο ράθυμος, αλλά σχετικά οικονομικότερος Celeron στα 1.700MHz της Intel τιμάται € 77,88. Η τελική απόφαση θα ληφθεί, βέβαια, ύστερα από προσεκτική αξιολόγηση των αναγκών του καταναλωτή. Ωστόσο, ο gamer καλό θα ήταν να προτιμήσει τον AthlonXP, αφήνοντας τον Celeron για το χρήστη που ασχολείται κυρίως με εφαρμογές γραφείου.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο είναι ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

Nandub 1.0rc2

Το καλύτερο πρόγραμμα συμπίεσης βίντεο αποτελεί μία από τις σκληρότερες δοκιμασίες για έναν επεξεργαστή όσο ισχυρός κι αν είναι. Οι δεκάδες εντολές που εκτελούνται ταυτόχρονα (φίλτρα, αλγόριθμοι πρόβλεψης, ρυθμιστές συμπίεσης...) καταναλώνουν όλους τους διαθέσιμους πόρους του υπολογιστή, γονατίζοντας στην κυριολεξία το σύστημα. Πραγματοποιήθηκαν δύο "περάσματα" (ένα για τη δημιουργία στατιστικών και ένα για την κωδικοποίηση) και η διαδικασία έδειξε ότι η κυριαρχία του Pentium 4 (20,24FPS στην κωδικοποίηση έναντι 16,67FPS του AthlonXP) δεν ήταν τόσο εντυπωσιακή, ενώ ήταν σίγουρα δυσανάλογη με τη διαφορά κόστους των δύο μοντέλων.

ΣΥΝΘΕΤΗ ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΒΙΝΤΕΟ

CPU	FPS
Duron 800MHz	6,91
AthlonXP 2000+	16,67
Pentium 4 2,66GHz	20,24

Ταινία 87min, 1500Kbps. Κωδικοποίηση SBC. Τελικό στάδιο

BeSweet + Lame + Azid

Προφανώς, η δημιουργία αρχείων MP3 αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα της ζωής κάθε αναγνώστη του παρόντος επιστημονικού εντύπου. Εμείς περιπλέξαμε λίγο τα πράγματα, αφού η πηγή μας ήταν ο ήχος της ταινίας που κωδικοποιήσαμε ανωτέρω. Ο αλγόριθμος συμπίεσης ήταν ο ακριβής αλλά αρκετά βαρύς Lame, ενώ οι εφαρμογές Azid και BesSweet ανέλαβαν τις κατάλληλες μετατροπές αλλά και τη ρύθμιση των καναλιών ώστε να προκύψει ένα αρχείο συμβατό με το πρότυπο Dolby Surround! Αν και η ποσοστιαία υπεροχή του Pentium 4 φαίνεται σημαντική, φαντάζει πολυτελής για τον απλό χρήστη τη στιγμή που η απόδοση του AthlonXP ικανοποιεί απόλυτα.

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ AC3 ΣΕ MP3

CPU	ΧΡΟΝΟΣ
Duron 800MHz	38min+10sec
AthlonXP 2000+	19min+44sec
Pentium 4 2,66GHz	13min+37sec

AC3 87min. 128kbps ABR, Downmix+Channel Distribution

Troubleshooter

ΥΠΑΡΧΕΙ ΓΙΑΤΡ

Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα... greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!
- Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.
- Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.
- Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.
- Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.

Εν αναμονή των γεγονότων που θα στιγματίσουν τη νέα χρονιά (λέγε με GeForce FX) η στήλη "Troubleshooter" διαβαίνει ένα-ένα τα σκαλοπατάκια του 2003, φτάνοντας όλο και πιο κοντά στην κορυφή των προτιμήσεων κάθε... παθόντος χρήστη!

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr



ΑΥΞΗΣΗ ΕΠΙΔΟΣΕΩΝ

Είμαι κάτοχος Η/Υ Athlon XP 1700+ σε QDI Kudoz 7, με κάρτα γραφικών Geforce2 MX 400, μνήμη 256MB DDR, 40GB σκληρό. Θα ήθελα να μου πείτε τι να κάνω για να αυξήσω τις επιδόσεις χωρίς να χρειαστεί να πάρω κάτι καινούριο. Επίσης, θα ήθελα να μου πείτε τα προγράμματα που θα αυξήσουν τις επιδόσεις και, φυσικά, πώς λειτουργούν (ποιες ρυθμίσεις να κάνω). Πώς θα κάνω overclocking στον επεξεργαστή και στη μνήμη και πόσο ασφαλές είναι αυτό (30°C το σύστημα, 25° η motherboard). Μέχρι στιγμής δεν κατόρθωσα να κάνω overclocking στον επεξεργαστή (το αποτέλεσμα της προσπάθειάς μου ήταν ένα ωραίο reboot).

Νίκος Βασιλειάδης
vdiving@otenet.gr

Νίκο, Νίκο... Λοιπόν, το καλύτερο πρόγραμμα tweaking που μπορείς να βρεις, είναι το X-Setup, το οποίο μπορείς να κατεβάσεις από την http://www.xteq.com/products/xset/. Σε αυτό θα μπορέσεις να πειράξεις όλες τις ρυθμίσεις των Windows (υποστηρίζονται όλες οι εκδόσεις τους), καθώς και περισσότερες από 800 κρυμμένες λειτουργίες. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από πλήρη οδηγό, καθώς και από wizard μέσω του οποίου όλες οι ρυθμίσεις που επιθυμείς, μπορούν να γίνονται αυτόματα. Οσον αφορά στο overclocking, μπορείς να το κάνεις τόσο στον επεξεργαστή όσο και στην κάρτα γραφικών σου. Για τη δεύτερη τα πράγματα είναι πιο απλά, καθώς επιτυγχάνεται εύκολα χρησιμοποιώντας το ήδη υπάρχον (και φυσιολογικά εγκατεστημένο) tweaker των

ΟΣ ΣΤΟ ΚΤΗΡΙΟ;

drivers, που σου επιτρέπει τόσο τον υπερχρονισμό του επεξεργαστή της κάρτας όσο και της μνήμης της. Μπες στα settings της κάρτας και οι επιλογές πρέπει να βρίσκονται σε κάποια καρτέλα της περιοχής "advanced". Για τον υπερχρονισμό του επεξεργαστή τα πράγματα είναι κομματάκι πιο πολύπλοκα. Αναλόγως των δυνατοτήτων της motherboard σου, θα πρέπει να ανεβάσεις την ταχύτητα του FSB του επεξεργαστή. Την επιλογή θα τη βρεις στο BIOS. Η προκαθορισμένη τιμάται στα 133MHz (11x133=1.466, η πραγματική ταχύτητα του Athlon XP 1700+) και μπορείς να δοκιμάσεις να την αυξάνεις λίγο-λίγο μέχρι στο σημείο που θα είναι δυνατή η λειτουργία του συστήματος. Προσοχή όμως στη θερμοκρασία!

ΚΑΡΤΑ, ΚΑΡΤΟΥΛΑ...

Η σύνθεση του Η/Υ μου είναι: 500MHz, GeForce2 MX400 (64MB) της Pixel View, 320MB RAM, motherboard δεν ξέρω (δεν δουλεύει το BIOS, άλλο πρόβλημα αυτό), SoundBlaster, Windows 98 second edition, 17" οθόνη, CD 48x, HD 8GB, 350W τροφοδοτικό, αυτά νομίζω. Ενώ με την παλιά κάρτα (ATI XPERT '98 στα 8MB) το Diablo2 έτρεχε κανονικότατα, μετά την αλλαγή κάρτας άρχισε να τρέχει με 1-4FPS!!!! Με την παλιά κάρτα είχα Direct Draw (2D) και με την καινούρια Direct 3D. Δοκίμασα όλες τις διαφοροποιήσεις στις ρυθμίσεις. Εχω την 1.09 έκδοση στο Diablo και drivers για την κάρτα DirectX 8.1, VGA driver (ήταν μαζί με την κάρτα) και έναν της nVIDIA, νομίζω nView... Τι φταί-

ΑΝ ΔΕΝ ΔΟΥΛΕΥΕΙ, ΔΕΝ ΔΟΥΛΕΥΕΙ!

Θα σου περιγράψω το πολύ ενδιαφέρον πρόβλημά μου, με την ελπίδα ότι ίσως μπορέσεις να μου δώσεις μια λύση. Πριν από λίγο καιρό λοιπόν έκανα μια αναβάθμιση στον υπολογιστή μου. Εδωσα στη γυναίκα μου το παλιό κουτί με την Gigabyte motherboard και τον P4 1,3GHz που είχα και αγόρασα νέο κουτί με motherboard της Asus P4PE/GL και έναν P4 Northwood 2,4GHz. Στο καινούριο κουτί μετέφερα τους σκληρούς μου δίσκους, το modem μου, την κάρτα γραφικών μου (Asus 8870 με GeForce4 MX440) και τα DVD-ROM και CD-RW μου. Ως εδώ όλα καλά. Εκανα εκ νέου εγκατάσταση των Windows XP Professional στον ένα σκληρό (Maxtor 120 GB) και των Millennium στον άλλο (WD 40GB). Εγκατέστησα όλους τους νέους drivers για την κάρτα γραφικών, την κάρτα ήχου και τα λοιπά συστήματα και στο τέλος εγκατέστησα τα (ουκ ολίγα - 130 για την ακρίβεια) παιχνίδια μου. Οφείλω να τονίσω ότι η μόνη διαφορά ανάμεσα στο παλιό και το καινούριο PC μου είναι η motherboard και ο επεξεργαστής. Διατήρησα με μαθηματική ακρίβεια όλες τις ρυθμίσεις που είχα και προηγουμένως. Το πρόβλημα παρουσιάστηκε όταν ξεκίνησα να παίξω το FIFA 2002. Το παιχνίδι ξεκινάει κανονικά, δείχνει το βίντεο εισαγωγής, επιλέγω ομάδες και όταν τελειώνει το φόρτωμα του επικείμενου αγώνα, ως εκ θαύματος με "πετάει" στο desktop. Δοκίμασα όλους τους πιθανούς συνδυασμούς ανάλυσης της οθόνης και του 3D-Setup του παιχνιδιού. Μάταια! Εβαλα τον τελευταίο (40.72) driver από την nVIDIA. Μάταια! Τήρησα κατά γράμμα όλες τις οδηγίες από το manual του παιχνιδιού (το έχω γνήσιο). Εκανα λεπτομερές Scandisk και Defragmenting και απενεργοποίησα το Norton Antivirus. Μάταια! Το ενδιαφέρον επίσης είναι ότι δεν αντιμετώπισα κανένα απολύτως πρόβλημα με κανένα άλλο παιχνίδι, είτε της EA (FIFA 99, FIFA 2000, FIFA 2001, FIFA 2003, NBA Live 2000, NBA Live 2001, NBA Live 2003, NHL 2002) είτε άλλης εταιρείας. Επίσης, είναι ενδιαφέρον ότι όταν εγκατέστησα το FIFA 2002 στον υπολογιστή της γυναίκας μου, με την προηγούμενη motherboard και τον προηγούμενο επεξεργαστή μου, αυτό "έτρεχε" κανονικά. (Τι στην ευχή την ήθελα την αναβάθμιση;). Τι το θέλω θα μου πείτε και σεις το FIFA 2002 από τη στιγμή που έχω το FIFA 2003; Δεν είναι όμως έτσι. Το FIFA 2002 το έχω αγαπήσει ιδιαίτερα και όπως και σεις (ως gamers) ξέρετε, με κάθε παιχνίδι (όσο παλιό κι αν είναι) μας συνδέει μια ιδιαίτερη σχέση, μια σχέση πατέρα και παιδιού, θα τολμούσα να πω! Μη σας πολυζαλίζω όμως. Τελευταία λύση ήταν να ζητήσω on-line βοήθεια από το site της EA. Η απάντηση που πήρα με άφησε κάγκελο! Το FIFA 2002 πολλές φορές δεν τρέχει σε υπολογιστές με συχνότητα 2GHz και πάνω!!! Καλά, πώς όμως τρέχουν κανονικά όλοι οι πρόγονοί του; Είναι δυνατόν να υπάρχει συμβατότητα ανάμεσα στο FIFA 99 και στους PA 2,4GHz και να μην υπάρχει με το FIFA 2002!!! Εμπιστευόμενος λοιπόν την πείρα σας στο χώρο των games και την αξιοπιστία σας, καταφεύγω ως τελευταία λύση σε σας, με την ελπίδα ότι κάτι σχετικό ίσως έχει πέσει στην αντίληψή σας.



Λεωνίδας, leoncard@hol.gr

Αυτή και αν είναι μια απίστευτη ιστορία! Δυστυχώς εμείς δεν έχουμε να προτείνουμε κάποια λύση - δεν είχαμε κανένα πρόβλημα με το FIFA 2002 σε επεξεργαστές άνω των 2GHz! Βεβαίως, η απάντηση της ίδιας της EA κάνει το πρόβλημα πλήρως ...ακατανόητο! Επικοινωνήσαμε με την εταιρεία αλλά μέχρι τώρα δεν λάβαμε κάποια σχετική εξήγηση. Τελικά, ο μόνος λόγος για τον οποίο δημοσιεύσαμε αυτό το γράμμα είναι διότι πρόκειται για ένα τρανό παράδειγμα των παράλογων μυστηρίων που μας κρύβουν οι υπολογιστές. Τι μάταιος που είναι ο κόσμος μας...

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Θα ήθελα να μου πεις πώς θα καταφέρω τα δύο πιο κάτω πραγματάκια:
1) Αν βάλω Windows XP, πώς θα καταφέρω να bootάρω και με τα 98 για να παίζω και κάνα παιχνιδάκι;
2) Εχω σκληρό 120MB μονοκόμματο. Ποια είναι η διαδικασία για να γίνει 60 + MB;

Νίκος
papnic@otenet.gr

1) Αν έχεις εγκατεστημένα τα Windows 98, κατά την εγκατάστασή τους τα Windows XP θα σου δώσουν την επιλογή να τα κρατήσεις ως βασικό λειτουργικό και, φυσικά, θα μπορέσεις να bootάρεις από αυτά.
2) Ελπίζω να εννοείς 120GB και όχι 120MB! Με οποιοδήποτε partitioning πρόγραμμα (με το Partition Magic), μπορείς να χωρίσεις έναν δίσκο σε πολλά μέρη, μεγέθους που εσύ προτιμάς! Είναι καλό, αν τελικά σκοπεύεις να εγκαταστήσεις δύο λειτουργικά στο PC σου, να βάλεις κάθε σύστημα σε διαφορετικό partition προς αποφυγήν... εκπλήξεων!

ει; Κοντεύω να τρελαθώ!!! Πριν από λίγες μέρες, όπως έπαιζα Counter-Strike, κράσαρε ο Η/Υ λόγω ενός driver της παλιάς κάρτας, αλλά δεν μπορώ να τον βγάλω...

steve_tcmg@yahoo.gr

Κατ' αρχάς, τι εννοείς με το "δεν δουλεύει το BIOS"; Οταν πατάς Del, δεν μπαίνεις στο BIOS setup; Κατέβασε το Sisoft Sandra για να δεις όλες τις πληροφορίες για τη motherboard σου. Πάμε τώρα στην κάρτα. Βεβαίως και θα αντιμετωπίζεις προβλήματα, αφού προφανώς δεν έκανες σωστή απεγκατάσταση των drivers της ATI XPERT '98 προτού εγκαταστήσεις την MX! Αν αυτό έχει συμβεί, ακολούθησε την εξής διαδικασία: κάνε σωστή απεγκατάσταση της MX κάνοντας uninstall όλο το σχετικό λογισμικό και καταργώντας την ίδια την κάρτα από τα system properties του control panel. Με το που θα γίνει αυτό, κλείσε το σύστημα και βάλε την παλιά κάρτα σου. Μόλις μπεις στα Windows, εγκατέστησε εξαρχής το λογισμικό της και έπειτα απεγκατέστησέ την ακολουθώντας την ίδια διαδικασία, όπως με την MX. Στην επόμενη αλλαγή, βάλε την MX και λογικά το σύστημα θα λειτουργήσει. Αν όχι, τότε θα πρέπει να την απεγκαταστήσεις από το σύστημα, κάτι που δεν συνιστώ. Στην περίπτωση αυτή, η καλύτερη λύση είναι η επανεγκατάσταση των Windows σε καθαρό σκληρό...



MOVIE CODECS ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Θα ήθελα, σας παρακαλώ, αν μπορείτε να μου απαντήσετε στις παρακάτω ερωτήσεις.

Α) Εδώ και 3 μήνες έχω αγοράσει το Warcraft3 και δεν μπορώ να δω τα βίντεο του παιχνιδιού γιατί μου λείπουν τα απαραίτητα codecs. Από πού θα μπορούσα να τα κατεβάσω; Επίσης, τις πιο πολλές φορές, όταν ξεκινώ το παιχνίδι, μου βγάζει μήνυμα ότι συνέβη σφάλμα στο Kernel32.dll και η εφαρμογή τερματίζεται.

Β) Εχω μία κάρτα γραφικών GeForce3 Ti 200 και θα ήθελα να τη συνδέσω με την τηλεόραση. Τι άλλο υλικό και software θα χρειαστώ;

Δημήτρης
hacker3@in.gr

Α) Αυτό ακούγεται κομματάκι ύποπτο και δεν θα έπρεπε να συμβαίνει. Πάντως, μπορείς να βρεις τους DivX 5.02 codecs στα utilities του CD του "PC Master"... Οσο για το σφάλμα, ίσως να είναι κάποιο πρόβλημα της κάρτας γραφικών, το οποίο μπορεί να λυθεί με νεότερους drivers.

Β) Τίποτα. Αν η κάρτα σου έχει TV-Out, όλα τα απαραίτητα καλώδια θα πρέπει να βρίσκονται στη συσκευασία. Συνδέεις λοιπόν την έξοδο της κάρτας με την αντίστοιχη είσοδο σε ένα scart adaptor και τον τελευταίο στη θύρα scart της τηλεόρασης. Αν δεν έχεις scart adaptor, πήγαινε με το καλώδιο της



κάρτας σου σε ένα οποιοδήποτε κατάστημα με ηλεκτρονικά είδη και θα βρεις ένα που να σου κάνει. Οσον αφορά στο software, αυτό περιλαμβάνεται στους drivers της κάρτας σου. Μπορείς να το διαχειριστείς από τα advanced properties της.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ

Η σύνθεσή μου είναι Celeron 633MHz, motherboard P6BAP-A+, μνήμη 256MB SDRAM, κάρτα γραφικών ATI RADEON 9000 PRO (128 MB) και λειτουργικό σύστημα Windows 98 SE. Το πρόβλημά μου είναι ότι σε πολλά καινούρια παιχνίδια παρουσιάζει κολλήματα ή παίζει ικανοποιητικά μόνο σε χαμηλές αναλύσεις και με απενεργοποιημένα πολλά εφέ (όπως στα Unreal Tournament 2003 ή Age Of Mythology), ενώ άλλα (όπως το Never Winter Nights) δεν τα τρέχει καθόλου! Η τελευταία αναβάθμιση που έκανα ήταν (μάντεψε) η ATI RADEON 9000 PRO (πριν είχα TNT 2), αλλά η διαφορά κρίνεται πολύ μικρή. Θα σε παρακαλούσα να μου προτείνεις λύσεις για επεξεργαστές, είτε κρατώντας την ίδια motherboard είτε αλλάζοντάς την. Ακόμη θα ήθελα να μου πεις πώς μπορώ να

Quiz

Πόσους επεξεργαστές γραφικών θα είχε ενσωματωμένους στην πλακέτα της, η Voodoo 5 6000;

- Εναν
- Τέσσερις
- Δύο

Λύση προηγούμενου κουίζ: Τη θεωρητική απόδοση του επεξεργαστή σε τιμές αντίστοιχες ενός Pentium 4.



δω τι τροφοδοτικό έχω και ποιο είναι το κατάλληλο για την περίπτωσή μου. Τέλος, θα εκτιμούσα αν μου εξηγούσες με λίγα λόγια τι εστί overclocking, που το ακούω συνέχεια τώρα τελευταία και δεν έχω ιδέα τι είναι.

stratosm@in.gr

Σαφέστατα ο επεξεργαστής σου είναι χαμηλών δυνατοτήτων για να μπορεί να αντεπεξέλθει στα σύγχρονα παιχνίδια. Αν θέλεις να κρατήσεις τη motherboard σου, θα πρέπει να πας στο site της εταιρείας κατασκευής (υποπτεύομαι πως η P6BAP-A+ είναι της ECS), να δεις μέχρι ποιας ταχύτητας επεξεργαστής υποστηρίζεται από αυτήν, να κατεβάσεις και, τέλος, να εγκαταστήσεις το απαραίτητο BIOS update που θα σου δώσει την προαναφερθείσα δυνατότητα. Από εκεί και πέρα, αν θες κάτι παραπάνω, μπορείς να επισκεφτείς το site της Powerleap (www.powerleap.com) και να δεις ποιες δυνατότητες έχεις να παραγγείλεις έναν μετατροπέα που θα σου επιτρέψει να χρησιμοποιήσεις ακόμα ισχυρότερο επεξεργαστή, απ' ό,τι με το απλό BIOS update. Αν αποφασίσεις να καταλήξεις σε αλλαγή του συστήματος, μπορείς να συμβουλευτείς τη στήλη "Πριν Αγοράσετε". Σε αυτό το τεύχος θα βρεις επεξεργαστές, ενώ στα προηγούμενα τεύχη θα βρεις απαντήσεις τόσο για motherboards όσο και για άλλα εξαρτήματα (όπως τροφοδοτικά, μνήμες και ψύκτρες). Οσον αφορά στο overclocking, αυτό δεν είναι παρά το "πείραγμα" που εξαναγκάζει κάποια εξαρτήματα (όπως ο επεξεργαστής, η κάρτα γραφικών, η μνήμη κ.λπ.) να λειτουργούν σε συχνότητες μεγαλύτερες των προκαθορισμένων τους, με αποτέλεσμα την ανάλογη αύξηση των επιδόσεών τους.

Το Kyro 2 εκτός του ότι δεν έχει hardware T&L, παρουσιάζει προβλήματα συμβατότητας με πολλά games!

ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΜΕΝΑ!

Το πρόβλημά μου είναι η επιλογή κάρτας γραφικών για το PC μου που να συνεργάζεται άψογα με αυτό με κάποιο λογικό και μικρό τίμημα! Εχουμε και λέμε: M/B ELITE K7S5AV 3X, CPU CELERON 1,7GHz, RAM 128 SDRAM και nVIDIA VANTA 16MB. Το κουτί είναι λιγάκι μικρό (από Pentium σε Pentium 3 450 και έφτασε στη σημερινή κατάσταση με την 2η αναβάθμιση). Ετοιμάζομαι για την αγορά 512MB DDR και θέλω και μία καρτούλα να παίζω αξιοπρεπώς GTA 3 & NFS H/P 2. Η τωρινή καλά τα πάει με λίγο πουσάρισμα, αλλά οπωσδήποτε δεν μπορεί να θεωρείται λύση για την εποχή μας! Οπότε Kyro 2, GeForce2 ή GeForce4 440MX; Τέλος, το CD-ROM Acer 40x που έχω, δεν διαβάζει τίποτα άλλο εκτός από audio CD, προκαλώντας πολλά κολλήματα! Πέταμα ή καθάρισμα; Εχω και ένα Plextor, οπότε δεν με απασχολεί η όποια κατάληξή του!

Βασίλης Τριαντάφυλλος
Djr30f@yahoo.com

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω έναν Pentium 2 στα 300MHz και θέλω να αλλάξω επεξεργαστή, motherboard και μνήμη. Ωστόσο, θα ήθελα να κρατήσω τις κάρτες ήχου και γραφικών, το modem και το σκληρό δίσκο. Θα ήθελα να μου πείτε κατά πόσο οι κάρτες και ο δίσκος θα είναι συμβατά με το νέο σύστημα.

geo34gr@yahoo.gr

Δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα να κρατήσεις παλιές συσκευές με νέο σύστημα. Μόνο αν επρόκειτο για νέες συσκευές σε παλιότερο σύστημα ενδεχομένως να αντιμετώπιζες κάποια μικροπροβλήματα (τα οποία επίσης λύνονται).

Ανάμεσα στις 3 κάρτες που αναφέρεις, αναμφισβήτητα προτείνω την GeForce4 440MX. Αν και η αρχιτεκτονική της δεν διαφέρει δραματικά από της GeForce2, οι επιδόσεις της είναι πολύ ανώτερες. Για την Kyro 2 δεν το συζητώ, την αποφεύγεις όπως ο διάολος το λιβάνι! Εκτός του ότι δεν έχει hardware T&L και φυσικά υπολείπεται σε τεχνολογία, παρουσιάζει προβλήματα συμβατότητας με πολλά games! Αν θέλεις κάποια εναλλακτική λύση, ρίξε μια ματιά στα "Πριν Αγοράσετε" των τελευταίων τευχών... Οσο για το CD-ROM σου, εφόσον δεν σε ενδιαφέρει τόσο η κατάληξή του, είναι ίσως ευκαιρία να το χρησιμοποιήσεις για να διευρύνεις τις ...χειρουργικές γνώσεις σου! Εχω σώσει αρκετά CD/DVD-ROM drives ανοίγοντας και καθαρίζοντάς τα επιμελώς (μη βασίζεσαι τόσο στα καθαριστικά CDs. Η χρήση τους είναι για διατήρη-



Troubleshooter

ση και δεν διορθώνουν προβλήματα), σε όλα τα κινητά και ακίνητα μέρη τους (κεφαλή, τσιπάκια, μηχανισμός κ.λπ.). Αν το επιχειρήσεις, βεβαιώσου πως θα θυμάσαι πού μπαίνει τι καθώς θα το διαλύεις. Στη χειρότερη περίπτωση, θα έχεις αποκομίσει μια καλή εμπειρία, ενώ στην καλύτερη, ένα νέο CD-ROM drive!

ΜΥΣΤΗΡΙΑ ΖΗΤΟΥΝ ΛΥΣΗ

Εχω καταλήξει μεταξύ δύο DVD drives, ενός Asus και ενός Pioneer. Θα ήθελα λοιπόν τη γνώμη σας για το ποιο από τα δύο είναι καλύτερο. Κάθε άλλη πρόταση είναι δεκτή. Επίσης, αυτό τον καιρό σκέφτομαι να αλλάξω την κάρτα γραφικών μου. Εχω σκεφτεί ως οικονομική και αξιόπιστη λύση την ATI RADEON 9000 PRO και θα ήθελα τη γνώμη σας και δικές σας προτάσεις πάνω σε αυτό το θέμα. Κάτι άλλο που θέλω να σας ρωτήσω αφορά στους επεξεργαστές της AMD και στο μυστήριο που πλανάται γύρω απ' αυτούς. Πιο συγκεκριμένα, θα ήθελα να μάθω κατά πόσο μπορούν να συναγωνιστούν τους επεξεργαστές της Intel. Υπάρχει περίπτωση να αντιμετωπίσω προβλήματα θερμοκρασίας με τους AMD; Θα ήθελα, αν γίνεται, να μου προτείνετε έναν καλό επεξεργαστή της AMD που θεωρείτε αξιόλογο, σε προσιτή όμως τιμή.

Σταύρος
maragoudakis.stavros@b-online.gr

Φίλε Σταύρο,
Η επιλογή της Radeon 9000 Pro είναι πολύ καλή, καθώς σίγουρα πρόκειται για την καλύτερη της κατηγορίας της απ' όλες τις απόψεις. Πάντως, θα σε

GAMES' TROUBLE

GRAND ΕΛΕΟΣ AUTO

Εχω ένα PCάκι στα 1.000MHz με μνήμη 128MB, σκληρό 18,6GB, κάρτα γραφικών GeForce2 GTS, motherboard για Athlon και Windows Millennium. Κάνω εγκατάσταση το Grand Theft Auto 3, αλλά όταν το παιχνίδι ξεκινά, τρώω κάτι φοβερά κολλήματα στα frames! Επίσης, το σύστημα κολλάει όταν προσπαθώ να εγκαταστήσω το DirectX8! Κατά καιρούς αντιμετωπίζω ποικίλα προβλήματα κατά τις εκκινήσεις παιχνιδιών, πολλά από τα οποία έλεγαν πως για κάποιον λόγο έπρεπε να τερματιστεί η λειτουργία του προγράμματος! Τι μπορώ να κάνω;

alchimistis@mailbox.gr



Μπες στις σελίδες της nVIDIA και της κατασκευάστριας της motherboard σου και κατέβασε τους τελευταίους drivers για τις συσκευές σου. Εγκατάστησέ τους. Αν συνεχίσεις να έχεις προβλήματα, ίσως είναι καιρός να εγκαταστήσεις τα Windows απ' την αρχή.

GTAIII HELP!!!

Εχω έναν PC με τα εξής: Intel Pentium 4 στα 1400MHz, 256MB RAM, 20GB σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών SiS Compatitible VGA V2.04.01, κάρτα ήχου SoundMAX,CD DRIVER 16x, DVD 12x, τροφοδοτικό δεν ξέρω και, τέλος, Windows Me. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: όταν πάω να παίξω το GTA III, σε κάποιες περιοχές του παιχνιδιού, σε 1st person camera η οθόνη ασπρίζει και δεν βλέπω τίποτα, παρόλα αυτά το παιχνίδι παίζει κανονικά. Στις ίδιες περιοχές άμα βάλω την κάμερα από πάνω (την κλασική), δεν υπάρχει πρόβλημα... Α! Ξέχασα να πω πως έκανα install και το DirectX 8.1. Αν είναι πρόβλημα της κάρτας γραφικών, ποια είναι καλή αλλά και φθηνή (€ 200,00 το πολύ) για να αγοράσω;

Μιχάλης Παλαιοκώστας
fubustan@hotmail.com

Για να μην τα πολυλογούμε, χρειάζεσαι επειγόντως κάρτα γραφικών (βάλε "μπιπ" στο επειγόντως). Για τα χρήματα που θέλεις να δώσεις, οποιασδήποτε μάρκας κάρτα με το GeForce4 Ti4200 είναι ό,τι πρέπει και θα σου "κρατήσει" για αρκετό καιρό!

Η ΠΡΩΤΗ ΜΕΡΑ ΤΗΣ ΑΝΟΙΞΗΣ

Εχω έναν Intel Pentium 1,7GHz. Πρόσφατα αγόρασα το καταπληκτικό Neverwinter Nights αλλά αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα με το @%#%& ποντίκι μου! Μου έχει σπάσει τα νεύρα γιατί συνεχώς αναβοσβήνει!!!!! Εχω επίσης μια "πολύ καλή" κάρτα... nVIDIA TNT2 (μήπως φταίει αυτό;). Το πρόβλημα συναντάται και στο AOM, αλλά στο Unreal Tournament 2003 είναι ήσυχο όπως την πρώτη μέρα της Ανοιξης... Σε παρακαλώ, γιατρέ, βοήθησέ με!!!

bfpbrolly@yahoo.gr

Κρίνοντας από κάποια προβλήματα που αντιμετωπίσαμε και εμείς με το AOM (με κάρτα Radeon 9000 Pro) μπορώ να καταλήξω στα εξής:
Α) Κατέβασε και εγκατάστησε τους νεότερους

συμβούλευα να περιμένεις λίγο, καθώς η κυκλοφορία των Radeon 9500 και 9500 Pro αναμένεται να ρίξει σημαντικά τις τιμές και ίσως να σε συνέφερε περισσότερο η αγορά μίας από αυτές ή μίας GeForce4 Ti4200. Πάμε τώρα στην AMD, γύρω απ' την οποία σε πληροφορώ ότι δεν πλανάται κανένα μυστήριο. Ολοι γνωρίζουν πως οι επεξεργαστές της μπορούν να συναγωνιστούν στα ίσα τους αντίστοιχους της Intel και μάλιστα σε αρκετές περιπτώσεις τους ξεπερνάνε. Για περισσότερα, μπορείς να διαβάσεις το "Πριν Αγοράσετε" αυτού του τεύχους. Τέλος, όλα τα DVD drives που κυκλοφορούν στην αγορά, είναι μάλλον ισάξια, εκτός από αυτά που είναι υπερβολικά φθηνά. Δίνοντας κάτι παραπάνω, εξασφαλίζεις πολύ καλή απόδοση και λειτουργία, οπότε η επιλογή είναι δική σου...

ΜΝΗΜΗ!!!

Η συνολική μνήμη μου είναι 512, αποτελείται από 2xDDR256 στα 266MHz και σκέφτομαι να τις αντικαταστήσω βάζοντας μια DDR512 στα 333MHz. Είναι καλή επιλογή; Θα καταλάβω διαφορά στο σύστημά μου; Τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του PC μου είναι P4 1700, motherboard QDI Superb 4E-A/533, κάρτα γραφικών GeForce Ti 4200 128MB DDR, κάρτα ήχου Creative SoundBlaster 128, σκληρός δίσκος Quantum 30GB και λειτουργικό σύστημα Windows Me.

Γιάννης
sotiriadou_iris@yahoo.gr

Σαφέστατα η μνήμη 333MHz είναι γρηγορότερη από την 266άρα. Στην περίπτωσή σου όμως μόνο εάν έκανες overclocking κατά 33MHz στο

drivers για την κάρτα γραφικών σου. Δοκίμασε να απενεργοποιήσεις κάποια στοιχεία του acceleration στα advanced properties της. Με λίγο πείραγμα και πειραματισμό, μπορεί να καταλήξεις σε μία λύση την οποία θα θέλαμε να μοιραστείς μαζί μας.

Β) Σε περίπτωση που τα παραπάνω δεν δουλέψουν, η μόνη ελπίδα είναι να κατεβάσεις κάποιο update για τα παιχνίδια που σου προξενούν προβλήματα (από τις επίσημες σελίδες τους). Αν το πρόβλημα επιμείνει, τότε υπομονή μέχρι να βγει το απαραίτητο update που θα το διορθώσει...

SAURON, SAURON, ΕΙΣΑΙ ΕΔΩ;

Εχω ένα PC με τα εξής: Intel Pentium III στα 800MHz, 256MB RAM, 19GB σκληρό δίσκο CD-ROM 40x, κάρτα γραφικών GeForce 2. Οντας φανατικός αναγνώστης του "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών", πήγα και αγόρασα το ομώνυμο παιχνίδι για PC. Αφού λοιπόν έκανα την εγκατάσταση, πήγα να παίξω, αλλά με το που τελείωνε το εισαγωγικό βιντεάκι και ξεκινά το παιχνίδι, αντί να φαίνονται οι χαρακτήρες, φαίνεται μόνο ένα μαύρο φόντο με κάτι κίτρινα φωτάκια εδώ κι εκεί. Το αστείο είναι ότι δεν "κολλάει", αλλά οι ήχοι ακούγονται κανονικά, ενώ η εικόνα δεν αλλάζει. Σας ΠΑΡΑΚΑΛΩ πείτε μου τι μπορώ να κάνω γιατί κοντεύω να τρελαθώ!!!

corummm@yahoo.gr

Χρειάζεσαι μία επίσκεψη στο site της nVIDIA (www.nvivia.com) απ' όπου θα κατεβάσεις τους τελευταίους detonators, καθώς και μία ανάλογη επίσκεψη στο site της κατασκευάστριας του παιχνιδιού για κάποιο σχετικό update. Τα κατεβάζεις, τα εγκαθιστάς και αν όλα πάνε καλά, το παιχνίδι θα τρέξει χωρίς πρόβλημα. Αν όχι, το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι δοκιμές, απενεργοποιώντας κάποια χαρακτηριστικά της κάρτας γραφικών από τα αντίστοιχα properties (δεξί κλικ στο desktop), μέχρις ότου το παιχνίδι να τρέξει.

NEVER! (WINTER NIGHTS)

Σας γράφω διότι βασανίζομαι με το Neverwinter Nights. Το σύστημά μου είναι 800άρης επεξεργαστής με κάρτα GeForce4 Ti4200, SoundBlaster PCI 128 και λειτουργικό Windows XP. Οταν προσπαθώ να μπω στο παιχνίδι, δεν ξεκινά καν! Οταν αποπειραθώ να βγάλω τον ήχο από το configure (Disable sound) δουλεύει μια χαρά αλλά χωρίς ήχο!!! Κατέβασα όλους τους drivers για τις κάρτες ήχου και γραφικών αλλά τίποτα!

Αλέξανδρος
jinnymanolis@hotmail.com

Εφόσον μπήκες στον κόπο να ανανεώσεις τους drivers για τις κάρτες, κάνε το ίδιο και για τη motherboard σου. Ελεγξε, στην περίπτωση που η τελευταία έχει ενσωματωμένο κύκλωμα ήχου (onboard sound), ότι το έχεις απενεργοποιήσει στο BIOS. Αν όλα αυτά αποτύχουν, το μόνο λογικό που απομένει να κάνεις, είναι να κατεβάσεις κάποιο update για το ίδιο το παιχνίδι...



TroubleShooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Εχω πρόβλημα με το FIFA 2003. Οποτε βάζω high details, μόλις πάω να παίξω, με πετάει στα Windows. Ξέρετε τι μπορεί να φταίει; Εχω Celeron στα 450 με 96MB RAM και Voodoo3 3000.

Βαγγέλης
xxx0945555@hotmail.com

! Πραγματικά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί έχεις προβλήματα! Μήπως φταίει το τροφοδοτικό; Μήπως το ποντίκι; Μήπως γενικά δεν ήσουν καλό παιδί και ο Αγιος Bill σε τιμώρησε; Πώς; Για μισό λεπτό, η καθαρίστριά μας έχει μια απάντηση. Τι είπατε; Λέτε πως ένας Celeron 450 με 96MB μνήμη και Voodoo3 3000 δεν μπορεί να τρέξει την τύφλα του πια; Δηλαδή ο Βαγγέλης δεν θα μπορέσει να παίξει ούτε το Doom 3 όταν θα βγει; Ανήκουστο, αλλά δεν μπορούμε να διαψεύσουμε τους ειδικούς!

σύστημα θα μπορούσες να καταλάβεις τη διαφορά μεταξύ της 266άρας και της 333άρας. Με απλά λόγια, ένα σύστημα DDR, για παράδειγμα, στα 266 τρέχει στα 133MHz, αλλά εκμεταλλευόμενο το διπλάσιο εύρος μνήμης, έχει ωφέλιμη ταχύτητα 266MHz. Στην περίπτωση του Pentium 4, ο οποίος τρέχει στην ιδανικότερη περίπτωση με ευρύτητα 4x και bus 133MHz, το ωφέλιμο θεωρητικό bandwidth είναι 533MHz (το θεωρητικά μέγιστο υποστηριζόμενο της motherboard σου), αλλά μόνο τα 266 από αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τη μνήμη. Δυστυχώς, επίσημα, το chipset της motherboard σου δεν υποστηρίζει ταχύτητα μεγαλύτερη από 133MHz (266MHz DDR). Μόνο αν έκανες overclocking την ταχύτητα του FSB κατά 33MHz (66MHz DDR) το ωφέλιμο εύρος μνήμης θα έφτανε τα 333MHz, οπότε και η χρήση της αντίστοιχης μνήμης θα είχε νόημα. Επιπροσθέτως, ο επεξεργαστής σου είναι παλαιότερης γενιάς Pentium 4 με FSB στα 100MHz (x4=400 MHz). Πρέπει να ελέγξεις στο BIOS αν η motherboard σου επιτρέπει τον ανεξάρτητο χρονισμό της μνήμης, ώστε να τρέχουν το μεν σύστημα με τον επεξεργαστή στα 100MHz, η δε μνήμη στα 133MHz. Διότι αν δεν συμβαίνει το παραπάνω, τότε το σύστημά σου (chipset, επεξεργαστής, μνήμη) λειτουργεί στα 100MHz, αφαιρώντας ένα πολύτιμο ποσό 33MHz από το ολικό ωφέλιμο εύρος. Σετάροντας το FSB του επεξεργαστή στα 133MHz, θα τον υπερχρονίσεις στα 2.261MHz, αυξάνοντας κατακόρυφα τις επιδόσεις του συστήματος, χωρίς να χρειαστεί να αλλάξεις μνήμη. Με την αγορά ενός καλού σετ ψύκτρας και ανεμιστήρα το παραπάνω είναι εφικτό. Αν δεν θέλεις να ρισκάρεις με τον υπερχρονισμό του επεξεργαστή και θέλεις να ενισχύσεις το σύστημά σου, περισσότερο θα κέρδιζες με την αλλαγή ενός επεξεργαστή με FSB 133MHz παρά με την προσθήκη μνήμης DDR 333.

ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΩ;

Εχω μία QDI KINETIZ 7E-A με το chipset KT133A και θέλω να αναβαθμίσω σε ATHLON XP 2000+ από DURON 950MHz. Υπάρχει κανένα πρόβλημα συμβατότητας; Πήγα σε ένα-δυο καταστήματα να ρωτήσω και μου είπαν πως αυτός ο συνδυασμός δεν θα προχωρήσει και κάποια στιγμή το σύστημα θα καεί. Κάποιο άλλο κατάστημα μου είπε ότι μπορεί να λειτουργήσει, μπορεί όμως και όχι και πως δεν αναλαμβάνει ούτε αυτό την ευθύνη. Σε ένα τελευταίο κατάστημα φάνηκαν λιγότερο αρνητικοί και είπαν πως μπορούν να το αναλά-

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ ΠΟΥ... ΒΡΥΧΑΤΑΙ!

Γερασιμίδης Δημήτρης
gerasimides_jim@hotmail.com

Υστερα από μία βόλτα στο support της Microsoft δεν βρέθηκε κάτι που να ξεκαθαρίζει ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις κατά την εγκατάσταση των drivers. Δοκίμασε να κάνεις την εγκατάσταση από το control panel και όχι τρέχοντάς την αυτόματα από το CD, για την περίπτωση που το λάθος υπάρχει εκεί. Αν επίσης δεν λειτουργεί, δοκίμασε να κατεβάσεις από τη σελίδα της Microsoft άλλους, νεότερους drivers.

DVD=PC+TV

Αλέξανδρος Ρηγανάτος
wasp252@hotmail.com

Οταν ενεργοποιείς το TV-out, έχεις δηλαδή εικόνα στην τηλεόραση, η ανάλυσή σου θα είναι καλύτερο να μην ξεπερνά τα 640x480, το πολύ τα 800x600, αν έχεις καλή τηλεόραση. Και πάλι βέβαια θα έχεις ένα ελαφρύ τρεμόπαιγμα, καθώς η τηλεόρασή σου είναι 50Hz, άντε το πολύ 60Hz. Με την μικρότερη ανάλυση θα μεγαλώσουν και οι υπότιτλοι...

ΤΟ ΠΙΣΙ ΜΟΥ ΚΙ ΕΓΩ

alcapone@mail.gr

Αν από την αρχή έχεις όλα αυτά τα προβλήματα, τότε πολύ απλά η εγκατάσταση των Windows 2000 δεν πέτυχε! Προμηθεύσου τους νεότερους drivers για τις συσκευές σου και φτου και απ' την αρχή...

ΚΑΚΙΑ TI4400!

the_haunted@mailbox.gr

Βεβαιώσου ότι στα settings του BIOS (πατώντας del με το που ξεκινά ο υπολογιστής) είναι ενεργοποιημένη η υποστήριξη AGP 4x. Επειδή η A7V266 είναι σχετικά παλιά, ενδεχομένως να χρειάζεται ένα BIOS update για να "δει" σωστά την κάρτα σου.

βουν. Ομως πιστεύω ότι το πιο σημαντικό είναι να βρω αν αξίζει τον κόπο το ρίσκο της αναβάθμισης. Εκτός των ανωτέρω, έχω κάνει μια έρευνα στο Διαδίκτυο και σε όλα τα επίσημα sites και είδα ότι η motherboard μου υποστηρίζει επίσημα τον ATHLON XP 2000+ (βλ. QDI, AMD). Το πλήρες σύστημά μου είναι QDI KINETIZ 7E-A, AMD DURON 950MHz, 512MB SDRAM (133MHz), 20GB WD HDD, TNT 2 RIVA 32MB M64, CD, CD-RW.

Μάριος
makoyias@hotmail.com

Εφόσον η επίσημη θέση της κατασκευάστριας εταιρείας είναι πως η motherboard σου δεν θα έχει κανένα πρόβλημα με τον XP 2000+, δεν βλέπουμε κανένα λόγο να μην το κάνεις! Πρακτικά, το μόνο που χρειάζεται είναι ένα BIOS update, το οποίο μπορείς να κάνεις και μόνος σου, κατεβάζοντάς το από το site της QDI, ωστόσο επειδή η όλη διαδικασία έχει μια δόση επικινδυνότητας, καλύτερα να την αφήσεις στο κατάστημα που θα αναλάβει την αλλαγή. Μόλις γίνει το update, η προσθήκη του XP 2000+ είναι απλή.

Για την αναβάθμιση επεξεργαστή σε motherboard παλαιότερης γενιάς είναι απαραίτητη η αναβάθμιση του BIOS.

ΕΝΑΣ ΣΟΒΑΡΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Εχω Pentium 3 στα 1000MHz, 256MB μνήμη, κάρτα γραφικών MSI GeForce4 MX 440, motherboard DFI ca63-EC, σκληρό δίσκο ATA 100 20GB, Craetive 52x CD-ROM, Pioneer 106S DVD, Teac CD-W540E CDRW, λειτουργικό Windows XP και εγκατεστημένο το DirectX 8. Σε αυτό το σύστημα λειτουργούν χωρίς πρόβλημα όλες οι εφαρμογές (Explorer, Office), εκτός από οποιοδήποτε παιχνίδι, οπότε το σύστημα κολλάει και δίνει ακίνητη εικόνα σε ελάχιστο χρόνο. Ο υπολογιστής δεν ξανανοίγει με reset παρά μόνο εάν τον κλείσω εντελώς και περιμένω λίγη ώρα για να τον ξανανοίξω. Εάν κάνω reset, κολλά ξανά με το που μπαίνει στα Windows. Το ίδιο συμβαίνει και εάν δεν περιμένω λίγο πριν τον ξανανοίξω. Πρόβλημα με θερμοκρασία και Volt δεν υπάρχει, ενώ έχω δοκιμάσει να τον δουλέψω αφαιρώντας κάθε φορά μία από τις μνήμες αλλά και με την παλιά μου VGA κάρτα. Τέλος, να τονίσω ότι το πρόβλημα παρουσιάζεται από το Street Fightet μέχρι το Morrowind.

Αλέξανδρος
seralexander20@msn.com

Προφανώς ο υπολογιστής σου, σε μία έξαρση σοβαροφάνειας, αρνείται να "ξεπέσει" παίζοντας games! Αλλά για να σοβαρευτούμε, εφόσον ό,τι έχεις δοκιμάσει (μνήμες, άλλη κάρτα) δεν έχει φέρει αποτέλεσμα, δοκίμασε να κατεβάσεις και να εγκαταστήσεις το ανανεωμένο σχετικό σετ drivers της motherboard σου, οι οποίοι ενδέχεται να λύσουν το πρόβλημα. Κάνε το ίδιο και με τους νεότερους drivers της κάρτας γραφικών, ενώ σε κάθε περίπτωση, σε όποιο παιχνίδι σού παρουσιάζεται πρόβλημα, δοκίμασε μέσω των properties της κάρτας γραφικών να απενεργοποιήσεις ορισμένα χαρακτηριστικά επιτάχυνσης και να ξαναπροσπαθήσεις. Αν τα πράγματα είναι πολύ πιο σοβαρά, ενδέχεται να έχεις πέσει θύμα μιας περίπτωσης που βασανίζει πολύ κόσμο: να έχεις αντικαταστήσει την κάρτα γραφικών σου στο ίδιο σύστημα (χωρίς να έχεις περάσει τα Windows απ' την αρχή), χωρίς η παλιότερη να έχει απεγκατασταθεί σωστά, έχοντας ως αποτέλεσμα μέρος των drivers της να "μπλέκονται στα πόδια" αυτών της νέας, προκαλώντας ένα αρκετά συνηθισμένο conflict. Θεωρητικά, αν εγκαθιστούσες την παλιά κάρτα σου με όλο το λογισμικό της και μετά έκανες σωστά απεγκατάσταση (στα hardware properties να ξεφορτωθείς τόσο τους drivers όσο και την ίδια την κάρτα) δηλώνοντάς την ως απλή VGA, τα πράγματα θα λύνονταν. Κλείνοντας το σύστημά σου, αλλάζεις την κάρτα, ανοίγεις το σύστημα, εγκαθιστάς καλού-κακού πρώτα το DirectX και έπειτα τους drivers της. Γενικά, όταν αντικαθιστάτε κάποια κάρτα με μια άλλη, είναι καλύτερο να την καταργείτε τελείως προτού να βάλετε τη νέα.

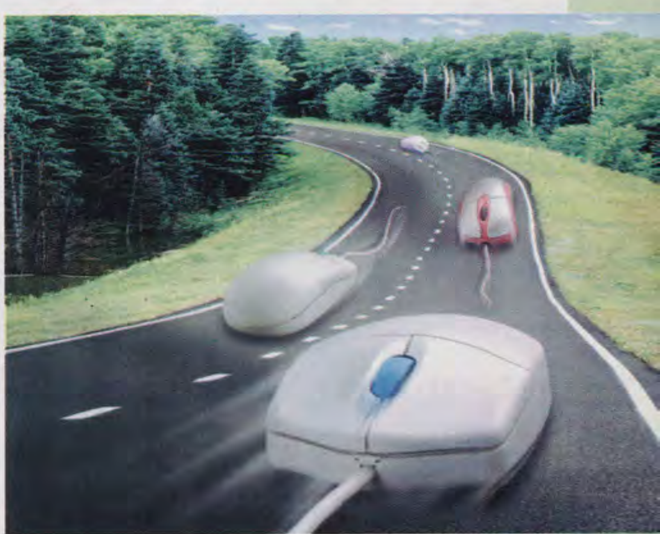
PC

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Αυτό τον καιρό έχω μπερδευτεί με τις καινούριες κάρτες που βγαίνουν, αν και είμαι παλιός gamer. Είμαι κάτοχος ενός συστήματος με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: Athlon XP 1700+, GA7VTXE, 256 RAM, GEFORCE2 TI 64MB. Αποφάσισα να αγοράσω καινούρια κάρτα πριν από έναν μήνα (κάτοχος ATI Radeon 7200), αλλά μετάνιωσα πικρά. Ολα τα καινούρια παιχνίδια σέρνονται. Θα ήθελα να μου προτείνετε μια κάρτα κάτω από €150,00 ή κανένα καλό tweaker με το οποίο θα αυξήσω τις επιδόσεις της κάρτας γραφικών.

geo21
GEO21_1@acn.gr

Αυτό κι αν είναι ανήκουστο! Είναι παράλογο να σέρνονται τα παιχνίδια με την κάρτα αυτή. Είναι προφανές πως δεν έκανες σωστή απεγκατάσταση της παλιάς κάρτας σου προτού τοποθετήσεις την καινούρια ή, ακόμα και αν έκανες, κάτι δεν "θέλει" να απεγκατασταθεί σωστά! Δες τις απαντήσεις που δώσαμε σε άλλους αναγνώστες αυτόν το μήνα που αντιμετωπίζουν παρόμοια προβλήματα...



ΝΙΕΣ... ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ!

ΔΩΡΟ DVD

JOHN CARPENTER'S HALLOWEEN

Η ΝΥΧΤΑ ΜΕ ΤΙΣ ΜΑΣΚΕΣ



Το κλασικό αριστούργημα του μεγάλου σκηνοθέτη τρόμου, John Carpenter, "Halloween", παραμένει μία από τις καλύτερες ταινίες του είδους όλων των εποχών.

All-time Classic



Ο Michael Myers, ένας νέος με διαταραγμένη προσωπικότητα, που στα έξι μόλις χρόνια του δολοφονεί με φρικιαστικό τρόπο την αδερφή του, δραπετεύει από το ίδρυμα στο οποίο είναι κλεισμένος δεκαπέντε χρόνια για να γυρίσει στη γενέτειρά του και να γεμίσει άλλη μία φορά με τρόμο τις νύχτες του Halloween.

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΑ ΚΑΙ...
Marketing tricks!

Δύο αναγνώστες φιλοξενούμε αυτόν το μήνα στη στήλη με αρκετά παράπονα από μια ελληνική εταιρεία και ένα κατάστημα. Και οι δύο επιστολές, μάλιστα, προέρχονται συμπτωματικά από τη Δυτική Ελλάδα, συγκεκριμένα από την Κέρκυρα και τα Γιάννενα. Ωραία περνάτε εκεί, βρε παιδιά, τι τα θέλετε τα ρημάδια τα PCs; :)

Ξεκινάμε με την επιστολή του φίλου μας Σπύρου Γκίτση, ο οποίος μας έχει ξαναγράψει στο παρελθόν προκειμένου να εκθειάσει μια εταιρεία. Αυτόν το μήνα επανέρχεται δριμύτερος... αλλά και παραπονούμενος!

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Μετά την επιστολή που σας είχα στείλει και είχατε δημοσιεύσει στο τεύχος 149, Μάρτιος 2002, στην οποία εκθείαζα την εταιρεία Plextor για το σεβασμό που δείχνει στους καταναλωτές, επανέρχομαι με πολλά πολλά παράπονα για μια ελληνική εταιρεία και συγκεκριμένα για την Crypto.

Το σύστημά μου αποτελείται από Win98SE, Celeron 900, 512MB SDRAM, WD 40GB, Prolink GeForce 3 Ti 128MB. Είμαι κάτοχος του modem Crypto Best 56K PCI και... παραλίγο και της κάρτας Crypto PC TV Radio MPEG 2.

Ας ξεκινήσουμε με το modem: Το CD με τους drivers δεν διαθέτει οδηγό εγκατάστασης ή έστω ένα αρχείο .exe και σε περίπτωση που τα Windows δεν αναγνωρίσουν τη συσκευή, όπως συνέβη σε μένα, ο Θεός να βάλει το χέρι του. Χρειάστηκα, ούτε λίγο ούτε πολύ, 2,5 ώρες να το εγκαταστήσω και αφού επενέβη στη registry και έσβησα τις εγγραφές που αναφέρονταν στις λέξεις modem και Crypto.



Σχετικά τώρα με την TV card, την αγόρασα με επιφύλαξη γιατί δεν έβρισκα άλλη. Στο κουτί της, λοιπόν, αναγράφεται ότι είναι συμβατή με Win98, WinME, Win XP κ.λπ. Ενα ολόκληρο απόγευμα προσπαθούσα να την εγκαταστήσω χωρίς αποτέλεσμα, ώσπου σκέφθηκα να δοκιμάσω σε ένα παλιό δίσκο που έχω πάνω στο PC μου με WinME. Το αποτέλεσμα είναι ότι στα WinME εγκαταστάθηκε αμέσως. Γιατί στο κουτί της όμως αναγράφονται και τα Win98;

Φυσικά, το άλλο πρωί πήγα στο κατάστημα και πήρα τα λεφτά μου πίσω, 99,00 ευρώ παρακαλώ, τη στιγμή που βρίσκεις επώνυμες ξένες κάρτες με τα ίδια, αν όχι λιγότερα χρήματα. Το πάθημα μου έγινε μάθημα.

Ανάλογο e-mail απέστειλα και στην εν λόγω εταιρεία, η οποία πιστεύω ότι δεν σέβεται τον Ελληνα καταναλωτή.

Φιλικά,

Γκίτσης Σπύρος , Κέρκυρα

sgitsis@otenet.gr"

Εμείς στείλαμε την επιστολή του αναγνώστη μας στην Crypto και λάβαμε την απάντηση που ακολουθεί:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Ευχαριστούμε για την ενημέρωσή σας σχετικά με τη διαμαρτυρία του κ. Γκίτση. Κατ' αρχάς, θα ήθελα να σας πω ότι ο κ. Γκίτσης είχε στείλει e-mail στην ΚΡΥΠΤΟ στις 10/11/02 για τα προβλήματα που αντιμετώπισε τόσο με το Crypto Best 56K PCI όσο και με την Crypto MPEG TV Tuner στην εγκατάστασή τους στα Win 98SE.

Απαντήσαμε στον κ. Γκίτση στις 11/11/02, εξηγώντας του ότι τόσο το Crypto Best 56K PCI όσο και η Crypto MPEG TV Tuner εγκαθίστανται και δουλεύουν χωρίς κανένα πρόβλημα σε όλα τα Windows, πόσο μάλλον στα Windows 98SE, με τους drivers που υπάρχουν στα CDs των προϊόντων.

Γενικότερα μιλώντας, η εγκατάσταση μιας ΚΡΥΠΤΟ συσκευής στα Windows 98/98SE/ME είναι μία εύκολη διαδικασία, εφόσον βέβαια δεν υπάρχει κάποιο πρόβλημα με τον Η/Υ του χρήστη (H/W ή S/W). Το μόνο που πρέπει να κάνει ο χρήστης είναι να ακολουθήσει τις οδηγίες εγκατάστασης που συνοδεύουν το προϊόν (στο manual) και υπό κανονικές συνθήκες η εγκατάσταση γίνεται αμέσως, σε 3-4 βήματα. Το modem Crypto Best 56K PCI πωλείται κατά χιλιάδες κάθε μήνα και είναι ελάχιστες οι φορές που έχουμε κάποιες ερωτήσεις ή προβλήματα. Ποτέ, πάντως, δεν υπήρχε άλυτο πρόβλημα εγκατάστασης.

Οσον αφορά στην Crypto MPEG TV Tuner, ο κ. Γκίτσης αναφέρει ότι δεν μπόρεσε να την εγκαταστήσει σε Win98. Αρχικά στην επιστολή του αναφέρει ότι το λειτουργικό που διαθέτει ο Η/Υ είναι Win98SE. Δεν είναι σαφές τελικά αν η προσπάθεια έγινε σε Win98 ή σε Win98SE.

Σημειωτέον ότι η εγκατάσταση είναι τελείως διαφορετική για τα δύο αυτά λειτουργικά και βεβαίως περιγράφεται αναλυτικά στο ελληνικό εγχειρίδιο χρήσης που συνοδεύει το προϊόν. Αν ο κ. Γκίτσης διάβαζε προσεκτικά το manual, θα έβλεπε ποιους drivers έπρεπε να εγκαταστήσει, ανάλογα με τα Windows που είχε. Πάντως, η κάρτα δουλεύει άψογα τόσο στα Win98/ME/2000/NT/XP όσο και στα Win98SE.

Λυπούμαστε για τα προβλήματα που αντιμετώπισε κ. Γκίτσης κατά την εγκατάσταση των προϊόντων μας, αλλά πρέπει να γνωρίζετε ότι όλα τα προϊόντα μας ελέγχονται πάντα εκτενώς σε όλα τα επίπεδα, πριν από την πρώτη κυκλοφορία τους, και στη συνέχεια πάντα ενημερώνουμε το Web site της ΚΡΥΠΤΟ με τους πιο νέους drivers. Δεν είναι άλλωστε τυχαίο ότι το όνομα ΚΡΥΠΤΟ έχει γίνει γνωστό από τα άριστα προϊόντα και το υπεύθυνο και ταχύτατο service και την τεχνική υποστήριξη.

Μετά τιμής,
Δημήτριος Σκούρας,
PRODUCT MANAGER CRYPTO S.A.
Tel: +30 - 210 6122513, Fax: +30 - 210 6122512
Site: http://www.crypto.gr

Η δεύτερη επιστολή δεν αναφέρει όνομα καταστήματος, ωστόσο είναι αρκετά χαρακτηριστική μιας συγκεκριμένης νοοτροπίας και αξίζει να τη διαβάσετε:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Μένω στα Γιάννενα και θέλω να σας αναφέρω τι μου συνέβη για την αγορά ενός νέου PC.

Επισκέπτομαι ένα κατάστημα του οποίου τον ιδιοκτήτη ξέρω εδώ και 10 χρόνια. Είναι αρκετά 'διαβασμένος' στο θέμα του hardware, αλλά καταφεύγει σε marketing tricks, όπως λέγονται, πολύ συχνά. Του λέω τη σύνθεση που εγώ ήθελα και στα μόνα σημεία που διέφερε από το Altec PC που είχε στη βιτρίνα ήταν η κάρτα γραφικών (εγώ ήθελα MSI GeForce4 Ti4200-TD) και η μνήμη (είχε PC2100 αλλά ήθελα PC2700). Σημειώνει κανονικά την κάρτα γραφικών που του είπα, ενώ για τη μνήμη μου λέει ότι 'η DDR333 καίγεται'! Ε, πολλά έχω ακούσει, αλλά αν περίμενε να το πιστέψω αυτό...'Είναι χρονισμένη σε υψηλή συχνότητα και λίγο να υπερφορτωθεί καίγεται!' Τέλος πάντων, συμφωνώ (εξάλλου δεν 'καιγόμουν' για τη μνήμη αν είναι DDR266 ή DDR333). Από κουτιά είχε δύο στην ίδια τιμή και διάλεξα το απλό από ένα Plato PC. Μου είπε ότι το Altec είναι πιο αξιόπιστο, πιο γερό και άρχισε να το χτυπάει στο πλάι! Πήγα να γελάσω εκείνη τη στιγμή, αλλά συγκρατήθηκα και του απάντησα καταφατικά. Προτού φύγω του λέω να μου χωρίσει το σκληρό δίσκο σε 10 και 50GB.

Υστερα από 1 εβδομάδα και 5 μέρες πήρα το PC. Το συνδέω και με μεγάλη μου έκπληξη διαπιστώνω πως αντί για GeForce4 Ti4200 υπάρχει η MX (ήταν και overclocked στη μνήμη και στον πυρήνα από το MSI clock) και ο δίσκος δεν είναι καν χωρισμένος. Μου ανέβηκε το αίμα στο κεφάλι! Παίρνω τηλέφωνο το μαγαζί, αλλά όλοι οι τεχνικοί έλειπαν. Πετάγομαι μέχρι το μαγαζί και βρίσκω μία τεχνικό. Της λέω τι έγινε και μου λέει:

- Αποκλείεται! Θα το είχα σημειώσει. Εξάλλου τα Χριστούγεννα δεν χτίζουμε PC. Αγοράζουμε από τις προσφορές.

- Δεν με ενδιαφέρει, απλώς εγώ σας είπα το PC που ήθελα και εσείς μου βάλατε άλλα αντί άλλων.

- Η κάρτα αυτή (η GeForce4 Ti4200) έχει έλλειψη στην αγορά.

(Εδώ πήρα 'ανάποδες'!!!)

Παίρνω από το μαγαζί τηλέφωνο στο κατάστημα της Direct Technologies. Ρωτάω τον τεχνικό αν η κάρτα έχει έλλειψη και μου λέει: 'Είσαι καλά; Η πιο επιτυχημένη κάρτα να έχει έλλειψη; Να, εδώ και τώρα έχουμε στο μαγαζί 34 τεμάχια!!!'. Κοιτάω την τεχνικό που άκουγε από άλλο ακουστικό. Εντάξει, μου λέει, μπορούμε να σας τη βάλουμε, αλλά θα πληρώσετε τη διαφορά. Αν δεν καταλάβατε, όλα τα 'κουτιά Altec', η 'DDR333 καίγεται' ήταν επιχειρήματα για να αγοράσω εγώ το Altec PC. Ευτυχώς, την Ti δεν την πλήρωσα (αυτό έλειπε!) και κράτησα την MX. Hint: Οι πωλητές (σε μαγαζιά πληροφορικής) δεν χρειάζονται λύπηση! Βρίστε τους, φωνάξτε τους άμα νιώθετε το δίκιο να σας πνίγει. Δεν έχουν ανάγκη, αντέχουν αυτοί. Γιατί τους διαλέγουν νομίζετε;

Με σεβασμό,
Γιάννης Κατσαρός
nida@otenet.gr"

"Από κουτιά είχε δύο στην ίδια τιμή και διάλεξα το απλό από ένα Plato PC. Μου είπε ότι το Altec είναι πιο αξιόπιστο, πιο γερό και άρχισε να το χτυπάει στο πλάι!"

Γιάννη, καταλαβαίνουμε την αγανάκτησή σου και συμπάσχουμε. Καλό θα είναι, πάντως, να αποφεύγουμε τις γενικεύσεις. Εντάξει, είπαμε πως οι άνθρωποι οφείλουν να μας εξυπηρετούν, αλλά δεν είναι δα και... συντάκτες του "PC Master" για να τους βρίζουμε και να τους μαστιγώνουμε κιόλας! Οταν έχουν άδικο, όμως, είτε λόγω άγνοιας είτε επειδή κρίνουν ότι έχουν μπροστά τους "υποψήφιο θύμα" για... μάθημα, τότε αξίζουν την κατάλληλη μεταχείριση. Ε, όχι να μας νομίζουν και πρόβατα!

Μεταξύ μας

Λέξεις που δεν θα βρείτε σε κανένα λεξικό

Μια απίθανη συλλογή από λέξεις που θα έπρεπε να υπάρχουν σε κάθε λεξικό της νεοελληνικής γλώσσας!

Μην εκνευριστείτε που θα αναλώσω όλη τη στήλη με ένα και μόνο θέμα, το οποίο μάλιστα δεν είναι καν "κομπιουτερίστικο". Μόλις το διαβάσετε μέχρι τέλους, είμαι σίγουρος πως θα με συγχωρήσετε!

Αθλιόφυτο, το Διακοσμητικό φυτό σε δημόσιες υπηρεσίες, τράπεζες και άλλους χώρους δημόσιας χρήσης που κανείς δεν φροντίζει και γι' αυτό έχει τα μαύρα του τα χάλια. Φημολογείται ότι η αυτοκτονία του Καρυωτάκη οφείλεται στην παρουσία αθλιόφυτων στη δημόσια υπηρεσία όπου εργαζόταν στην Πρέβεζα.

Απλυτήρι, το Το ποτήρι που αφήνουμε δίπλα στο νεροχύτη για να πίνουμε νερό ώστε να μη βγάζουμε καθαρό από το ντουλάπι κάθε φορά. Να σημειωθεί ότι η λέξη δεν έχει πληθυντικό. Αν είναι πάνω από ένα, τότε λέγονται σκέτο "άπλυτα ποτήρια".

Αφαναροψία, η Οφθαλμολογική πάθηση ορισμένων Ελλήνων οδηγών κατά την οποία το κόκκινο και το πορτοκαλί των φωτεινών σηματοδοτών θεωρούνται αποχρώσεις του πράσινου, οπότε δεν προκύπτει λόγος να σταματήσουν.

Βρωμιλί, το Χρώμα που έχει πάψει να είναι χρώμα και είναι απλώς βρώμικο, το χρώμα της βρωμιάς. Δεν αγόρασε τα μπεζ σουέντ παπούτσια γιατί σε λίγους μήνες θα γίνονταν βρωμιλί.

Γουστέλλειψη, η Η επιστημονικά ανεξήγητη πάθηση από την οποία υποφέρουν ορισμένοι συνάνθρωποί μας κατά την οποία νομίζουν ότι το λαχανί συνδυάζεται επιτυχώς με το κόκκινο της φωτιάς ή, εδώ που τα λέμε, με οποιοδήποτε άλλο χρώμα.

Δεγράφυλοι, οι Ο στόλος των στυλό που φυλάμε στη μολυβοθήκη μας, παρότι έχουν πάψει από καιρό να δουλεύουν. Εχει παρατηρηθεί πως κάθε φορά που πρέπει να γράψουμε στα γρήγορα κάποιο τηλέφωνο ή μια άλλη πληροφορία, πιάνουμε δεγράφυλο και τσαντιζόμαστε, οπότε μας έρχεται να τους πετάξουμε. Παραδόξως όμως, δεν τους πετάμε αλλά τους ξανατοποθετούμε στη θέση τους.

Δολιοκλωστή, η Υπουλη κλωστούλα που κρέμεται από κάποιο είδος ρουχισμού και που μόλις την τραβάς για να την κόψεις, καταλήγεις να ξηλώσεις το μισό ρούχο.

Επισκεπτολογίες, οι Οι δικαιολογίες που εκφράζουμε για το χάος που επικρατεί σπίτι μας σε επισκέπτη προτού προλάβει εκείνος να πει τίποτε. "Συγγνώμη για το χάος που βλέπεις αλλά δεν πρόλαβα να μαζέψω", είπε ο Πέτρος χωρίς καμιά πειστικότητα.

Ζαρχίδης, ο Αυτός που κουνά τα ζάρια για 3 λεπτά, τα φυσά, τα ευλογεί, τους κάνει τρισάγιο κ.ά. εκνευρίζοντας μέχρι φόνου ή αυτοκτονίας τους συμπαίκτες του. Ζαρχιδιά. "Αν είναι ν' αρχίσεις τις συνηθισμένες ζαρχιδιές σου, θα παίξω με τον Μπάμπη", προειδοποίησε ο Μήτσος το φίλο του στο καφενείο.

Ημιαλεξιβρέχομαι, ρ. αμετβ. Μοιράζομαι με κάποιον την ίδια ομπρέλα, αφού υπάρχει μόνο μία, οπότε καταλήγουμε και οι δύο να έχουμε από έναν βρεγμένο ώμο, αλλά γινόμαστε καλύτεροι φίλοι.

Ισορροπητήρι, το Αυτό το κάτι (καπάκι μπίρας, πετρούλα, ξυλαράκι) που επιστρατεύουμε για να φέρουμε ένα τραπέζι που τραμπαλίζει στα ίσια του σε λαϊκά ταβερνάκια. "Θα μας φέρετε πρώτα λίγο νερό κι ένα ισορροπητήρι;"

Καμικαζέντομο, το Εντομο, κυρίως μυγάκι, που έχει ταχθεί να αυτοκτονήσει μέσα στον καφέ σου ή στο κρασί σου και δεν λέει να φύγει μέχρι να πέσει μέσα. Ορισμένα καμικαζέντομα έχουν ως σκοπό ζωής να εξερευνήσουν τα ρουθούνια σου.

Κοτοχαρά, η Η χαρά όταν σε γεύμα με κοτόπουλο σου δίνουν το κομμάτι που σου αρέσει. "Αχ! Τι κοτοχαρά, μου έπεσε το μπούτι."

Κρετινερωτήσεις, οι Ερωτήσεις με πασίδηλες απαντήσεις που συνηθίζουν να κάνουν οι δημοσιογράφοι σε δύσμοιρους πολίτες. Οι εν λόγω ερωτήσεις καταδεικνύουν περίτρανα ότι οι δημοσιογράφοι έχουν IQ φρυγανιάς. Π.χ., σε κάποιον που μόλις έχει πέσει από τον έκτο όροφο: Πονάτε; Σε κάποιον που μόλις έχασε μάνα, πατέρα, τρία αδέρφια και το σκυλάκι του σε αυτοκινητικό: Πώς αισθάνεστε;

Κτελοντούρι, το Το είδος ελεεινής μουσικής που σε κρατά ξύπνιο σε νυχτερινά ταξίδια με τα ΚΤΕΛ. Το μεγαλύτερο μέρος της άγρυπνης νύχτας το περνάς αναρωτώμενος πώς είναι δυνατόν ο οδηγός να είναι στα ντουζένια του στις 4:00 η ώρα το πρωί.

Λακκουβάραθρα, τα Λακκούβες γεμάτες νερό στους αθηναϊκούς δρόμους, οι οποίες μπορεί και να αποτελούν πύλες εισόδου στα έγκατα του Αδη, οπότε καλό είναι να τις παρακάμπτετε και όχι να πατάτε μέσα τους.

Ματισκύψιμο, το Η ανόητη, ανώφελη συνήθεια να σκύβουμε πέντε εκατοστά το κεφάλι όταν περνάμε μπροστά από άλλους θεατές σε σινεμά ή θέατρο ώστε να φτάσουμε στη θέση μας, λες και ο υπόλοιπος όγκος μας φάτσα φόρα δεν τους ενοχλεί.

Μελλοχρήσιμο, το Αντικείμενο πασιφανώς άχρηστο το οποίο φυλάω κάπου γιατί ίσως στο μέλλον φανεί χρήσιμο. Αποτελεί συμπαντικό κανόνα ότι τα μελλοχρήσιμα, όταν τελικά τα χρειαστούμε στο μέλλον, ποτέ δεν θυμόμαστε πού τα έχουμε βάλει.

Ξούρλο, το Το κατώτερο ζωικό είδος Χαζογκόμενους Ξάνθους Ξάνθους, συγγενές με την αμοιβάδα, που απαντάται σε πρωινές τηλεοπτικές

"Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν επηρεάζουν τα παιδιά. Αν π.χ. το πακ-μαν είχε επηρεάσει τη γενιά μας, θα ήμαστε σε μια σκοτεινή αίθουσα και θα χοροπηδούσαμε πάνω-κάτω, δεξιά-αριστερά, μασουλώντας μαγικά χαπάκια και ακούγοντας μια επαναλαμβανόμενη μουσική."
Kristian Wilson, Nintendo Inc., 1989.
(Λίγα χρόνια αργότερα, γεννήθηκαν τα rave parties, η μουσική techno και το ecstasy.)

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Νομίζω θα σταματήσω εδώ."
Andrew Wiles, ολοκληρώνοντας την παρουσίαση της απόδειξης του "τελευταίου θεωρήματος του Φερμά".

Andrew Wiles

Βρισκόμαστε στην αρχή του χρόνου, όσον αφορά στην ανθρωπότητα. Δεν είναι λοιπόν περίεργο που αντιμετωπίζουμε προβλήματα. Υπάρχουν όμως δεκάδες χιλιάδες χρόνια στο μέλλον. Είναι καθήκον μας να κάνουμε ό,τι μπορούμε, να μάθουμε ό,τι μπορούμε, να προσεγγίσουμε τις λύσεις και να περάσουμε τη γνώση αυτή στις επερχόμενες γενεές.

Richard Feynman

εκπομπές και που αναπαράγεται σαν κουνέλι, δυστυχώς όμως δεν είναι εξίσου νόστιμο. Το κυνήγι του ζώου αυτού επιτρέπεται όλο το χρόνο, επειδή ο πληθυσμός του έχει αυξηθεί υπερβολικά και απειλεί την καλλιέργεια του τόπου (την πνευματική).

▼ **Ουραλπισία, η** Η κατάθλιψη και απελπισία στην οποία περιέρχεται κανείς όταν για πολλοστή φορά επιβεβαιώνεται η ανικανότητά του να επιλέξει την πιο γρήγορη ουρά σε σουπερμάρκετ ή τράπεζες και την οποία επεκτείνει και σε άλλους τομείς της ζωής του (π.χ., εμένα κανείς δε μ' αγαπά, μια ζωή γκαντέμης κ.ο.κ.).

▼ **Πουπήγιο, το** Οποιοδήποτε λιλιπούτειων διαστάσεων εξάρτημα (βίδα, παξιμαδάκι κ.ά.) αφαιρώ από ηλεκτρική ή ηλεκτρονική συσκευή την ώρα που την επισκευάζω, το οποίο μου πέφτει από τα χέρια και μετά περνάω το υπόλοιπο μισάωρο ψάχνοντάς το στο πάτωμα, συνήθως σε μωσαϊκό όπου είναι ακόμα πιο δύσκολο να το βρω. Ο Αντώνης είδε το πουπήγιο να του γλιστράει από το τραπέζι και κοίταξε αμέσως να δει πού πάει αλλά δεν πρόλαβε, οπότε καταράστηκε την τύχη του και έπεσε στα γόνατα να το βρει.

▼ **Πωλητεύω, ρ. μετβ.** Εσφαλμένα θεωρώ πελάτη καταστήματος ως πωλητή, οπότε τον ρωτάω πού είναι η μαγιονέζα ή πόσο κάνει το μπλε κηροπήγιο κι εκείνος αγριοκοιτώντας με μου λέει ότι δεν δουλεύει εδώ. "Αχ, συγγνώμη, σας πωλήτευσα!"

▼ **Ραμπωτές, οι** Κομμωτές που έχουν το τακτ και την ευαισθησία του Ράμπο σε εξόρμηση στο Βιετνάμ και σε κουρεύουν όπως θέλουν εκείνοι παρά τα δάκρυά σου. Οι Ραμπωτές αξίζουν να πάθουν ό,τι έπαθε η καριέρα του Σιλβέστερ Σταλόνε.

▼ **Ριαλόνειδος, το** Η άφατη, αβάσταχτη ντροπή αν δεις συγγενή σου, έως και τρίτου βαθμού σε ριάλιτι σόου.

▼ **Σκουπευκαιρία, η** Οταν, κατά το σκούπισμα με ηλεκτρική σκούπα, περνάω ένα κομμάτι χνούδι ή κλωστούλα τουλάχιστον δέκα φορές με τη σκούπα αλλά δεν το ρουφάει, οπότε τελικά σκύβω και το πιάνω, το εξετάζω και μετά το ξαναρίχνω χάμω για να δώσω ακόμη μια ευκαιρία στη σκούπα να το πιάσει.

▼ **Σφουγγαροπερπατώ, ρ. αμετβ.** Το γελοίο και εντελώς ανώφελο βάδισμα που υιοθετούν όσοι πρέπει να περάσουν πάνω από μια επιφάνεια που μόλις έχει σφουγγαριστεί, περπατώντας ελαφρώς στα νύχια. Ας σημειωθεί ότι σφουγγαροπερπατάμε μόνο αν είναι παρούσα η καθαρίστρια.

▼ **Τσουρουφλάθομαι, ρ. αμετβ.** Κάθομαι αμέριμνα και απερίσκεπτα σε πλαστικό κάθισμα αυτοκινήτου που ήταν παρκαρισμένο στις 3:00 το μεσημέρι σε παραλία χωρίς σκιά.

▼ **Υδροτηλέφωνο, το** Τηλεφωνική συσκευή που είναι προγραμματισμένη να χτυπά δύο λεπτά αφότου μπεις να κάνεις μπάνιο. Το υδροτηλέφωνο είναι επίσης προγραμματισμένο να σταματήσει να χτυπά μόλις το σηκώσεις, ενώ στάζεις νερά παντού και κινδυνεύεις από πνευμονία.

▼ **Υπουλεγγίζω, ρ. μετβ.** Προσπαθώ να προσεγγίσω κάποιον που με ενδιαφέρει ερωτικά σε πάρτι ή άλλη κοινωνική περίσταση, χωρίς όμως να αποκαλύψω το ενδιαφέρον μου και να γίνω ρεζίλι σε περίπτωση που αυτό δεν είναι αμοιβαίο. Η Λένα υπουλέγγιζε τον Τάσο όλο το βράδυ, αλλά το έκανε τόσο προσεκτικά που εκείνος δεν πήρε χαμπάρι, κι έτσι τον κέρδισε μια ξενέρωτη που του τα έριξε χύμα.

▼ **Φυσοτρώω, ρ. μετβ.** Οταν από τη λαιμαργία μου προσπαθώ να φάω κάτι που ακόμα αχνίζει και το βάζω στο στόμα μου, οπότε αναγκάζομαι να κρατάω το στόμα μου ανοιχτό και να φυσάω και να ξεφυσάω ελπίζοντας να δημιουργήσω ρεύματα αέρος που θα ψύξουν την άτιμη μπουκιά μου. Ενίοτε βγάζω και άναρθρους ήχους, οι πιο ηλίθιοι, δε, κουνούν την παλάμη τους μπροστά απ' το στόμα, λες κι αυτό βοηθάει.

▼ **Χορτάγχος, το** Το άγχος που σε κυριεύει την ώρα που τρως πραγματικά εξαίσια φαγητά μήπως χορτάσεις προτού προλάβεις να τα δοκιμάσεις όλα. "Μην χορταγχώνεσαι, βρε Νεκτάριε, θα ξανάρθουμε!"

▼ **Ψευδοπτώματα, τα** Το είδος αθώων ψεμάτων που αναγκάζεσαι να πεις σε όποιον ζητά τη γνώμη σου για κάτι που φορά, αλλά δεν μπορείς να του πεις στα ίσα ότι είναι άθλιο διότι δεν τον ξέρεις αρκετά καλά.

▼ **Ψυγγιές, οι** Οι φωνές του περιπτερά να κλείσεις το ψυγείο. PC

No Comment



Μην ακούσω κανέναν να παραπονιέται για το περιβάλλον εργασίας του...

Τον προηγούμενο μήνα, φίλοι μου, δεν πρόλαβα να είμαι μαζί σας λόγω πολλαπλών υποχρεώσεων (Grand Prix, PC Master Gold, Computer Show). Αυτή τη φορά είμαστε όμως ξανά μαζί για να δούμε όλα τα τελευταία επιστημονικά νέα. Και μια διόρθωση, που μας επισήμανε αναγνώστης: Στο τεύχος 157 γράψαμε εκ παραδρομής ότι το Machu Picchu χτίστηκε πριν από μισό αιώνα, ενώ, φυσικά, εννοούσαμε μισή χιλιετία. Συγγνώμη, βρε παιδιά, αλλά λάθη είμαστε, ανθρώπους κάνουμε...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΙ ΚΛΩΝΟΙ





Παρά τις έντονες αντιδράσεις της διεθνούς κοινότητας, η εταιρεία Clonaid ανακοίνωσε πως προέβη στην επιτυχή κλωνοποίηση δύο ανθρώπινων εμβρύων, τα οποία ήρθαν μάλιστα στη ζωή πριν από μερικές ημέρες! Η εντυπωσιακή αυτή είδηση συνοδεύεται, πάντως, από πλειάδα ερωτηματικών, και όχι αδικαιολόγητα: Κατ' αρχάς, ουδείς γνωρίζει σε ποιο κράτος έχει ιδρυθεί η Clonaid, ποια είναι η διεύθυνση των γραφείων της και τι είδους εταιρεία είναι ακριβώς, αφού για τα πάντα οι εκπρόσωποί της τηρούν άκρα μυστικότητα και "σιγή ιχθύος". Επιπλέον, η Clonaid συνδέεται με την αίρεση των Raelian, οι οποίοι πιστεύουν ότι η ανθρωπότητα δημιουργήθηκε από εξωγήινους που ήδη κατείχαν τα μυστικά της κλωνοποίησης. Τέλος, τα αποτελέσματα των DNA tests που θα αποδείκνυαν ότι τα δύο μωρά που η Clonaid υποστηρίζει ότι κλωνοποίησε, υπήρξαν όντως προϊόντα αυτής της τεχνολογίας, δεν ανακοινώθηκαν ποτέ επειδή, όπως ανέφερε ο αντιπρόεδρος της Clonaid Thomas Kaenzig (δεξιά φωτό): "οι γονείς δεν ήθελαν να δοθούν περισσότερα στοιχεία στη δημοσιότητα ώστε να αποφύγουν τυχόν νομικές επιπλοκές".

Σύμφωνα με την Clonaid, το πρώτο κλωνοποιημένο μωρό γεννήθηκε σε ξενοδοχείο της Νότιας Φλόριντα στις 26 Δεκεμβρίου και ονομάστηκε "Εύα", ενώ στις 3 Ιανουαρίου ακολούθησε ένα δεύτερο, αυτή τη φορά γεννημένο από Ολλανδή μητέρα.

Δεν απουσιάζουν, πάντως, οι κατηγορίες εναντίον της Clonaid για απάτη, αφού πολλοί είναι εκείνοι που υποστηρίζουν ότι η εταιρεία προσπαθεί απλώς να ξεσηκώσει ντόρο γύρω από το όνομά της προκειμένου να αποσπάσει μεγάλα χρηματικά ποσά από νέους μετόχους και επενδυτές. Προς το παρόν, η Clonaid δεν χρεώνει τις κλωνοποιήσεις, αλλά, σύμφωνα με τον Kaenzig, σύντομα η υπηρεσία θα κοστίζει 100.000-200.000 δολάρια για κάθε κλωνοποίηση. Κρίμα που δεν μπορεί να κλωνοποιηθεί και το χρήμα, ε;

Σύμφωνα με την Clonaid, το πρώτο κλωνοποιημένο μωρό γεννήθηκε σε ξενοδοχείο της Νότιας Φλόριντα στις 26 Δεκεμβρίου και ονομάστηκε "Εύα".

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΔΙΚΤΥΩΜΕΝΟ... ΒΙΝΤΕΟΤΗΛΕΦΩΝΟ!

Ναι, καλά διαβάσατε, όσοι από εσάς θέλετε να είστε εφοδιασμένοι με την πλέον προηγμένη τηλεφωνική συσκευή (σταθερή, έτσι;), θα μπορείτε πλέον να προμηθευτείτε ένα βιντεοτηλέφωνο με ενσωματωμένο πλήρη Web browser!

Η εντυπωσιακή αυτή συσκευή κατασκευάστηκε από τη Motion Media, διαθέτει οθόνη 12 ιντσών και επιτρέπει πλοήγηση στο Internet με data rates που κυμαίνονται ανάμεσα στα 128Kbps και τα 2Mbps, ενώ οι προδιαγραφές της περιλαμβάνουν και μελλοντική επέκταση στα 10Mbps!

Το mm745, όπως είναι η κωδική ονομασία του τηλεφώνου, έχει ενσωματωμένο phonebook, on-line directories, δυνατότητες για video/audio conferences, ενώ... παίρνει και φωτογραφίες.



Πέρα από αυτά, το mm745, όπως είναι η κωδική ονομασία του τηλεφώνου, έχει ενσωματωμένο phonebook, on-line directories, δυνατότητες για video/audio conferences, ενώ... παίρνει και φωτογραφίες (σε μέγεθος thumbnail, όμως)!

Πόσο κοστίζουν όλα αυτά τα "καλούδια"; Ε, εδώ θα τα χαλάσουμε λιγάκι, αλλά ποιος περίμενε άλλωστε πως θα ήταν δα και φθηνά; 1.995 λίρες το "light" μοντέλο και 2.495 λίρες το "ακριβό". Οποιος όμως θέλει τα γένια, πρέπει να έχει και τα χτένια, τι να κάνουμε...

ΚΑΙ ΔΑΣΚΑΛΟΙ ΚΑΙ ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΕΣ!

Όπως πολλοί από σας θα θυμάστε, ένα από τα τραγικότερα διαστημικά ατυχήματα είχε λάβει χώρα τη δεκαετία του '80 όταν, λίγο μετά την εκτόξευσή του, το διαστημικό λεωφορείο Challenger εξερράγη με συνέπεια το θάνατο όλων των μελών του πληρώματός του. Ανάμεσα σε αυτά ήταν και μία ερασιτέχνης αστροναύτης, δασκάλα στο επάγγελμα, η Christa McAuliffe, που είχε γνωρίσει μεγάλη δημοσιότητα για το εγχείρημά της να συμμετάσχει σε μια διαστημική πτήση. Εν έτει 2003, λοιπόν, η NASA αποφάσισε να ξορκίσει τα φαντάσματα του παρελθόντος, καλώντας για άλλη μία φορά δασκάλους και δασκάλες να δηλώσουν συμμετοχή σε μια επόμενη πτήση διαστημικού λεωφορείου, στην προσπάθειά της να προωθήσει την ιδέα της διαστημικής εξερεύνησης στα παιδιά. Προσφέρει μάλιστα ένα ικανοποιητικότατο οικονομικό κίνητρο, αφού οι δάσκαλοι που τελικά θα επιλεγούν θα αμείβονται με 51.000-95.000 δολάρια ετησίως!

Δεκαεπτά χρόνια μετά από την τραγική εκείνη ημέρα της 28ης Ιανουαρίου 1986, η Barbara Morgan, αντικαταστάτρια της McAuliffe στο

Εν έτει 2003, η NASA αποφάσισε να ξορκίσει τα φαντάσματα του παρελθόντος, καλώντας για άλλη μία φορά δασκάλους και δασκάλες να δηλώσουν συμμετοχή σε μια επόμενη πτήση διαστημικού λεωφορείου.

σχολείο όπου δίδασκε όταν έφυγε για να αρχίσει την εκπαίδευσή της στη NASA, θα είναι η πρώτη δασκάλα που θα επιχειρήσει εκ νέου μια διαστημική πτήση αυτόν τον Νοέμβριο. Η 51χρονη Morgan, βέβαια, έχει ήδη εγκαταλείψει εδώ και καιρό το εκπαιδευτικό έργο της, αφού έχει ενταχθεί στις τάξεις της NASA από το 1998, ωστόσο η απόφασή της δεν παύει να φορτίζει συναισθηματικά όσους θυμούνται τι συνέβη με την παλιά φίλη της. Εν τέλει, ο καλύτερος τρόπος για να ξορκίζεις το παρελθόν είναι να κατακτάς το μέλλον, δεν συμφωνείτε;





ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ... 7 ΩΡΩΝ!

Για 7 ολόκληρες ώρες περπάτησαν στο Διάστημα δύο Αμερικανοί αστροναύτες, μέλη του πληρώματος του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού Alpha, στις 15 Ιανουαρίου. Πέρα όμως από την εντυπωσιακή διάρκεια της... βόλτας τους, υπάρχει και ένα άλλο στοιχείο που έκανε τον περίπατο αυτό ξεχωριστό: ο ένας από τους δύο αστροναύτες δεν έπρεπε καν να βρίσκεται εκεί! Τι συνέβη; Το "Expedition 6 crew", όπως ονομάζεται το έκτο κατά σειρά πλήρωμα του Alpha, απογειώθηκε κανονικά για το Σταθμό στις 23 Νοεμβρίου και σε αυτό συμπεριλαμβανόταν και ο Ρώσος κοσμοναύτης Nikolai Budarin. Λίγο αργότερα, όμως, η ιατρική ομάδα της NASA, που είναι επιφορτισμένη με την παρακολούθηση της υγείας του πληρώματος του Alpha, διαπίστωσε μια καρδιακή ανωμαλία στον Budarin και έδωσε εντολή επιστροφής του στη Γη. Ελα όμως που ο Budarin ήταν ένας από τους δύο που είχαν εκπαιδευτεί για το συγκεκριμένο διαστημικό περίπατο! Με... συνοπτικές διαδικασίες, λοιπόν, η NASA εκπαίδευσε έναν άλλο αστροναύτη, τον Αμερικανό Donald Pettit, και τον έστειλε στον Alpha ως αντικαταστάτη του Budarin ώστε ο περίπατος να γίνει τελικά, έστω και με καθυστέρηση ενός μηνός! Αν και επρόκειτο για "σχέδιο τελευταίας στιγμής" τελικά όλα πήγαν καλά, με μόνη εξαίρεση τις διαμαρτυρίες των Ρώσων που αμφισβήτησαν τη διάγνωση των γιατρών της NASA για τον Budarin, ο οποίος -σημειωτέον- εθεωρείτο από τους πλέον έμπειρους κοσμοναύτες, έχοντας κάνει συνολικά εννιά διαστημικούς περιπάτους

Η ιατρική ομάδα της NASA, που είναι επιφορτισμένη με την παρακολούθηση της υγείας του πληρώματος του Alpha, διαπίστωσε μια καρδιακή ανωμαλία στον Budarin και έδωσε εντολή επιστροφής του στη Γη.

στον Mir! Πόσους μπελάδες κρύβει τελικά η εξερεύνηση του "μεγάλου αγνώστου"...



ΜΙΚΡΟΒΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ 3.000 ΕΤΩΝ!

Ξέρετε τη λίμνη Vida; Αν όχι, σίγουρα δεν σας αδικώ, αφού βρίσκεται χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά, στην παγωμένη Ανταρκτική, και μάλιστα είναι καλυμμένη καθ' όλη τη διάρκεια του έτους από παχύ στρώμα πάγου. Αυτό που την έκανε όμως διάσημη είναι το γεγονός ότι οι επιστήμονες ανακάλυψαν πως φιλοξενεί μικροβιακούς οργανισμούς ηλικίας 3.000 ετών παρακαλώ!

Η ανακάλυψη αυτή έγινε χρησιμοποιώντας μέσα προηγμένης τεχνολογίας, με τα οποία οι επιστήμονες μπόρεσαν να αποσπάσουν τμήματα νερού κάτω από την παγωμένη επιφάνεια της λίμνης, βρίσκοντας μέσα σε αυτά αρχαίους μικροοργανισμούς που κατάφερναν να παραμένουν εν ζωή μετά από 3 ολόκληρες χιλιετίες! Οπως φαίνεται, το DNA αυτών των μικροβίων διαθέτει πανίσχυρους μηχανισμούς αυτοάμυνας, που τους επιτρέπουν να παραμένουν σε κατάσταση "ύπνωσης" όσο η θερμοκρασία είναι πολύ χαμηλή και το νερό μέσα στο οποίο ζουν παγώνει και να συνέρχονται στη συνέχεια όταν η θερμοκρασία ανεβαίνει και το νερό υγροποιείται.

Οι επιστήμονες μπόρεσαν να αποσπάσουν τμήματα νερού κάτω από την παγωμένη επιφάνεια της λίμνης, βρίσκοντας μέσα σε αυτά αρχαίους μικροοργανισμούς που κατάφερναν να παραμένουν εν ζωή μετά από 3 ολόκληρες χιλιετίες!

Η ανακάλυψη αυτού του εκπληκτικού οικοσυστήματος αποκτά μεγάλη σημασία, αφού ενισχύει την άποψη ότι είναι δυνατόν να υπάρχει ζωή στον παγωμένο υπόγειο ωκεανό της Ευρώπης, του μυστηριώδους δορυφόρου του Δία. Αυτό θα πει σε τελική ανάλυση "life goes on"...









ΜΕΣΟΓΕΙΟΣ S.O.S.

Το, ιδιαίτερα ευαισθητοποιημένο για θέματα θαλάσσιων οικολογικών καταστροφών, δίκτυο "Μεσόγειος S.O.S." έστειλε πρόσφατα στη στήλη μας ένα κείμενο με τις θέσεις του σχετικά με το περυσινό ναυάγιο του δεξαμενόπλοιου "Prestige", που βυθίστηκε στα ανοικτά των ισπανικών ακτών διαχέοντας στη Μεσόγειο 10.000-20.000 τόνους πετρελαιοειδών. Για την αποφυγή άλλων μεγάλων οικολογικών καταστροφών, το δίκτυο ζητά, μεταξύ άλλων, από την ελληνική προεδρία να προωθήσει:

"Την επιτάχυνση του χρονοδιαγράμματος και τη δέσμευση των κυβερνήσεων των χωρών-μελών να υιοθετήσουν και να εφαρμόσουν αποτελεσματικά τη νέα ευρωπαϊκή νομοθεσία για την ασφάλεια των θαλάσσιων μεταφορών, αλλά και τις υπάρχουσες δεσμεύσεις του ΙΜΟ, και ιδιαίτερα των πακέτων Erika I και II, με έμφαση στην άμεση επιχειρησιακή λειτουργία του Ευρωπαϊκού Γραφείου Ασφάλειας στη Θάλασσα, την καταγραφή σε μαύρη λίστα των επικίνδυνων

Το δίκτυο "Μεσόγειος S.O.S." ζητά από την ελληνική προεδρία να προωθήσει: "Τη δέσμευση των κυβερνήσεων των χωρών-μελών να υιοθετήσουν και να εφαρμόσουν αποτελεσματικά τη νέα ευρωπαϊκή νομοθεσία για την ασφάλεια των θαλάσσιων μεταφορών."

σκαφών (λόγω μεγάλης ηλικίας, σημαιών ευκαιρίας και επανειλημμένων παραβάσεων) και την απαγόρευση εισόδου αυτών σε ευρωπαϊκά λιμάνια, την επιτάχυνση της μείωσης των δεξαμενόπλοιων χωρίς διπλά τοιχώματα πριν από το 2015, καθώς και τη χωρίς εξαιρέσεις και δικαιολογίες εφαρμογή της υποχρέωσης ελέγχου-επιθεώρησης σε ετήσια βάση του 25% των σκαφών που προσεγγίζουν (ανεξαρτήτως μικρής ή μεγάλης απόστασης) ή εισέρχονται σε ευρωπαϊκά λιμάνια."

Εάν ενδιαφέρεστε για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με το δίκτυο στη διεύθυνση medsos@ath.forthnet.gr

ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΑ... ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ!



Αναρωτηθήκατε ποτέ αν τα λουλούδια μυρίζουν στο Διάστημα ακριβώς όπως και στη Γη ή το άρωμά τους διαφοροποιείται; Ενας κολοσσός της βιομηχανίας αρωμάτων, η εταιρεία IFF (International Flavors & Fragrances), αναρωτήθηκε και αποφάσισε να χρηματοδοτήσει μια σειρά πειραμάτων σε συνεργασία με τη NASA, προκειμένου να μάθει την απάντηση! Ο λόγος; Οι επιστήμονες της εταιρείας υποψιάζονταν πως το άρωμα των λουλουδιών θα μπορούσε να γίνει πολύ πιο πλούσιο και αισθητικά ανώτερο σε συνθήκες έλλειψης βαρύτητας και, φυσικά, θα μπορούσε να... μοσχοπουληθεί! Ετσι, λοιπόν, κατασκευάστηκε ένας ειδικός θαλαμίσκος με την επωνυμία Astroculture, μέσα στον οποίο τοποθετήθηκαν τα λουλούδια που επρόκειτο να σταλούν στο Διάστημα ώστε να εξασφαλιστούν οι απαραίτητες συνθήκες για την ομαλή επιβίωσή τους κατά τη διάρκεια του διαστημικού ταξιδιού. Εν συνεχεία, τα πειράματα ξεκίνησαν με την αποστολή STS-95 του διαστημικού λεωφορείου Discovery (28 Οκτωβρίου - 7 Νοεμβρίου 1998). Πράγματι σημείωσαν επιτυχία (ως δείγμα είχε χρησιμοποιηθεί ένα πολύ μικρό τριαντάφυλλο) και το, πραγματικά εντυπωσιακό, άρωμα που παρήγαγε το λουλούδι κυκλοφόρησε στην αγορά με το όνομα "Zen".

Εν έτει 2003, τα πειράματα συνεχίζονται με δύο ακόμα άνθη, τα οποία βρίσκονται ήδη στο Διάστημα με τη νέα αποστολή-ανθοπωλείο STS-107, που απογειώθηκε μέσα στον Ιανουάριο.





Εν έτει 2003, τα πειράματα συνεχίζονται με δύο ακόμα άνθη, τα οποία βρίσκονται ήδη στο Διάστημα με τη νέα αποστολή-ανθοπωλείο STS-107, που απογειώθηκε μέσα στον Ιανουάριο. Τι σκαρφίζονται κάποιοι έξυπνοι επιχειρηματίες για το... άρωμα του χρήματος!

ΟΙ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ



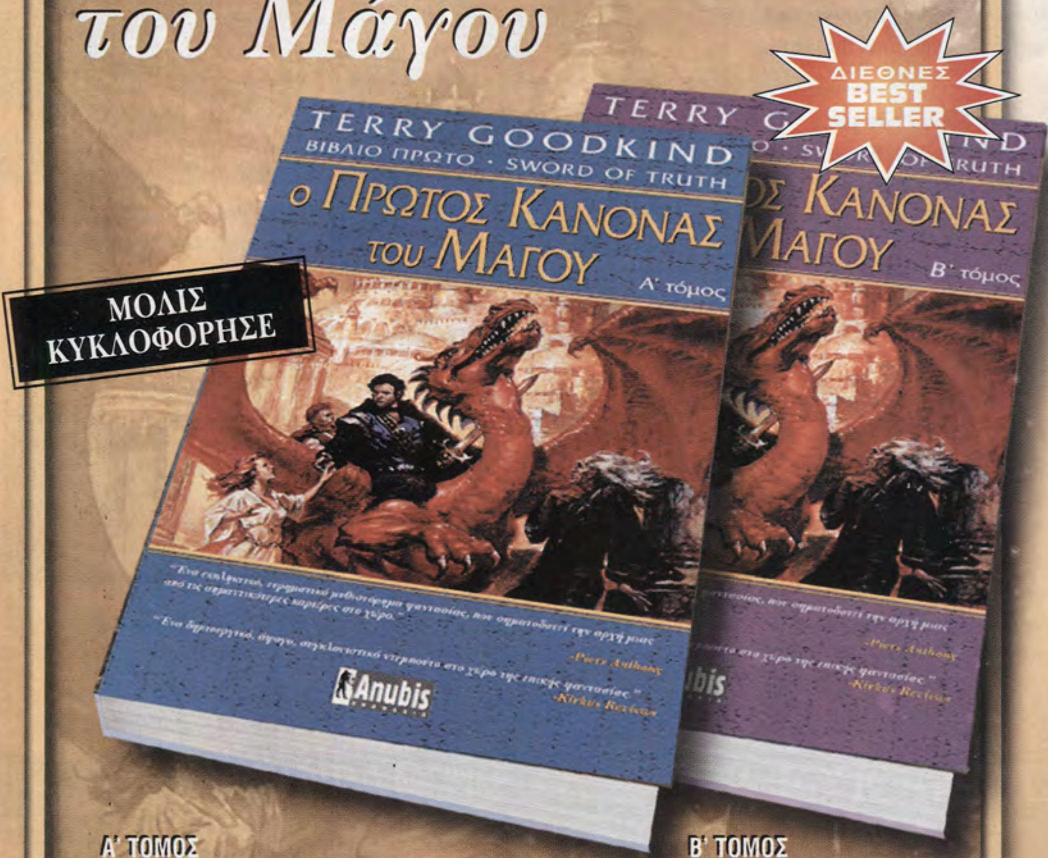
Το 1998 εκτοξεύθηκε ένα πρωτοποριακό διαστημόπλοιο της NASA, το Deep Space 1, το οποίο, ούτε λίγο ούτε πολύ, ενσωμάτωνε 12 τεχνολογίες που θα δοκιμάζονταν για πρώτη φορά! Αν και λίγοι πίστευαν ότι το Deep Space 1 θα τα κατάφερνε, τελικά και οι 12 τεχνολογίες δούλεψαν στην εντέλεια και το διαστημόπλοιο κατάφερε να ολοκληρώσει με επιτυχία την αποστολή του. Οι αρμόδιοι της NASA, μάλιστα, αποφάσισαν να παρατείνουν τη διάρκεια ζωής του, αναθέτοντάς του και μια "extended mission", όπου θα αναλάμβανε να περάσει πολύ κοντά από τον πυρήνα του κομήτη Borrelly και να συλλέξει στοιχεία και φωτογραφίες από αυτόν. Το Deep Space 1 πέτυχε και αυτή τη φορά και, ύστερα από μερικές ακόμα δοκιμές, απενεργοποιήθηκε, αφού τα καύσιμά του είχαν πλέον τελειώσει και ήδη βρισκόταν σε λειτουργία για τριπλάσιο χρόνο από αυτόν που αρχικά είχε προγραμματιστεί.

Μια νέα αποστολή περιμένει το Deep Space 1, έστω κι αν οι μηχανές του πια δεν λειτουργούν και βρίσκεται απλώς σε τροχιά γύρω από τον Ηλιο, ανάμεσα στη Γη και τον Αρη.

Ωστόσο, μια νέα αποστολή περιμένει το Deep Space 1, έστω κι αν οι μηχανές του πια δεν λειτουργούν και βρίσκεται απλώς σε τροχιά γύρω από τον Ηλιο, ανάμεσα στη Γη και τον Αρη. Βλέπετε, μέσα στο Deep Space 1 υπάρχει ένα CD με διάφορες πληροφορίες για το ίδιο το διαστημόπλοιο, προσωπικά μηνύματα από την ομάδα ελέγχου του, καθώς και 800 σκίτσα από παιδιά με θέμα "Πώς θα είναι η ζωή σε 1.000 χρόνια". Ετσι, οι επιστήμονες περιμένουν τώρα τους αρχαιολόγους του... μέλλοντος να ανακαλύψουν το Deep Space 1, έστω και ύστερα από 1.000 ολόκληρα χρόνια, και να το εκμεταλλευτούν ως ένα μνημείο του ανθρώπινου πολιτισμού του 21ου μ.Χ. αιώνα. Απορία: Αν στείλω τον Κλάδη στο Διάστημα, τι άποψη θα έχουν οι μέλλουσες γενιές για τον πολιτισμό της εποχής μας;

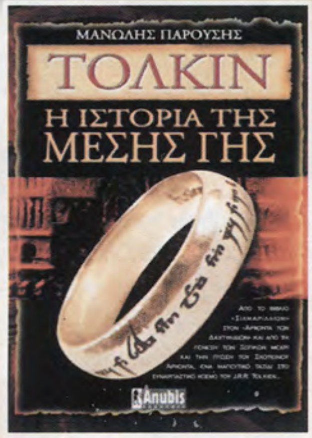
Στα Σύνορα της

Ο Πρώτος Κανόνας του Μάγου

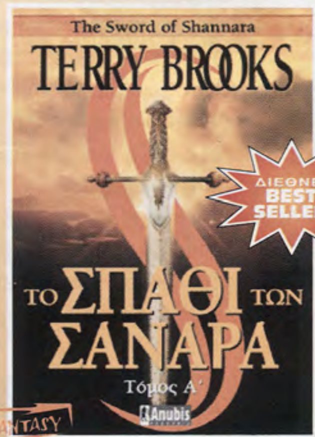


Α' ΤΟΜΟΣ
€ 24,00 - 472 σελίδες

Β' ΤΟΜΟΣ
Υπό έκδοση



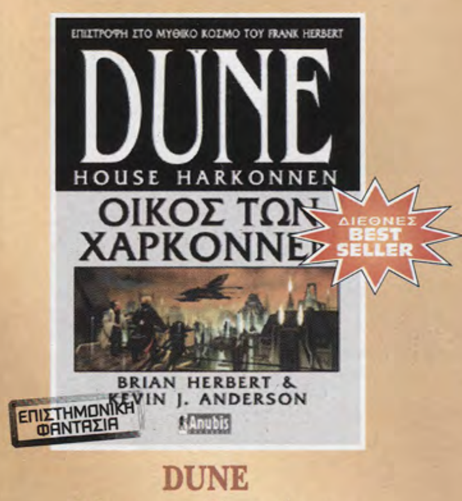
ΤΟΛΚΙΝ: Η ιστορία της Μέσης Γης
€ 16,00 - 442 σελίδες



Το Σπαθί των Σανάρα
Α' τόμος € 17,00 - 388 σελίδες
Β' τόμος € 15,50 - 328 σελίδες



DUNE
Οίκος των Ατρειδών
€ 28,00 - 650 σελίδες



DUNE
Οίκος των Χαρκόννεν
€ 28,00 - 658 σελίδες



DUNE
Οίκος των Κορρίνο
Υπό έκδοση

Φαντασίας!



Μαθητευόμενος Εκτελεστής
€ 19,00 - 454 σελίδες



Στην Υπηρεσία του Βασιλιά
€ 29,00 - 742 σελίδες



Η Τελευταία Αποστολή
€ 21,00
Α' τόμος 502 σελίδες,
Β' τόμος 496 σελίδες

FORGOTTEN REALMS



Πατρίδα
€ 12,50,
386 σελίδες



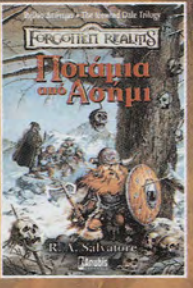
Εξορία
€ 12,50,
360 σελίδες



Ξενιτιά
€ 12,50,
378 σελίδες



Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
€ 12,50
424 σελίδες



Ποτάμια από Ασήμι
€ 12,50
408 σελίδες



Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
€ 12,50
394 σελίδες



Η Κληρονομιά
€ 12,50
328 σελίδες



Άναστρη Νύχτα
€ 12,50
334 σελίδες



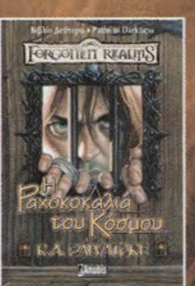
Η Πολιορκία του Σκότους
€ 12,50
370 σελίδες



Πέρασμα στο Φως
€ 12,50
360 σελίδες



Η Σιωπηλή Λεπίδα
€ 12,50
360 σελίδες



Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου
€ 12,50
412 σελίδες



Δούλος του Σκήπτρου
€ 12,50
368 σελίδες



Η Θάλασσα των Σπαθιών
€ 12,50
384 σελίδες



Το Υφαντό της Φιόβαβαρ ❷
Η Περιπλανώμενη Φλόγα
€ 19,00 - 372 σελίδες



Το Υφαντό της Φιόβαβαρ ❸
Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος
€ 21,00 - 528 σελίδες



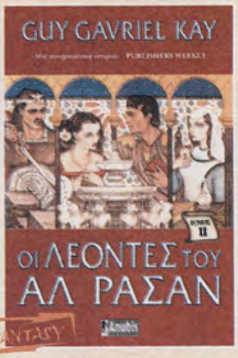
Tigana ❶
€ 18,00 - 448 σελίδες



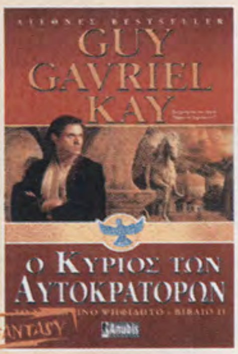
Tigana ❷
€ 18,00 - 318 σελίδες



Ένα τραγούδι για την Αρμπόν
€ 18,00
Α' τόμος 312 σελίδες,
Β' τόμος 316 σελίδες

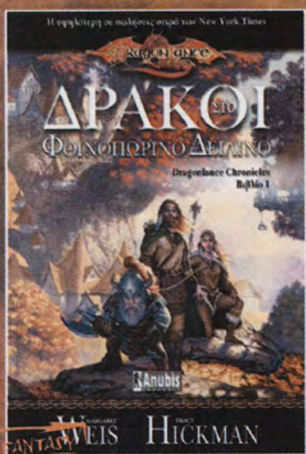


Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν ❷
€ 18,00 - 342 σελίδες

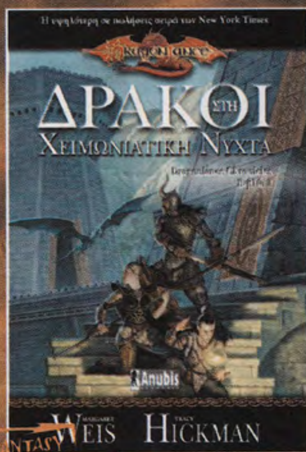


Το Σαραντινό Ψηφιδωτό ❷
Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων
€ 19,00 - 588 σελίδες

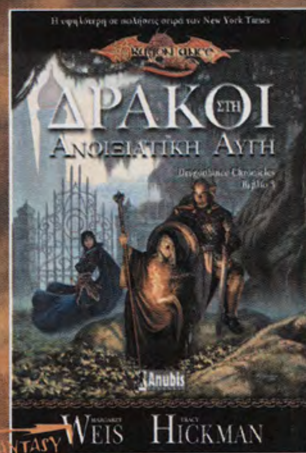
DragonLance



Δράκοι στο Φθινοπωρινό Δειλινό
Υπό έκδοση



Δράκοι στη Χειμωνιάτικη Νύχτα
Υπό έκδοση



Δράκοι στην Ανοιξιάτικη Αυγή
Υπό έκδοση

Υπό την καθοδήγηση σκοτεινών δυνάμεων, οι δράκοι επιστρέφουν στο μαγευτικό κόσμο του Κρυν για να σπείρουν τον όλεθρο και την καταστροφή και να υποτάξουν τις φυλές των πλασμάτων που τον κατοικούν. Μπροστά στην ύστατη αυτή απειλή, μία αλλόκοτη συντροφιά ηρώων ξεκινά την απελπισμένη αναζήτηση της θρυλικής Δρακολόγχης, του μοναδικού όπλου που έχει τη δύναμη να αναχαιτίσει την προέλαση των δυνάμεων του κακού...

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210-9238672, fax: 210-9216847,
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095,
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

PC Master Computer Show

...ποιος μας πιάνει πια!

Σας υποσχεθήκαμε εκπλήξεις. Αφού σας δώσαμε full game ανά δύο μήνες, 2 CDs με full game και κλασικό CD "PC Master" κάθε μήνα, τώρα σας προσφέρουμε την πρώτη ψηφιακή εκπομπή για PCs και video games σε CD! Τι άλλο μπορεί να ζητήσετε από ένα περιοδικό;



Θέλαμε να κάνουμε κάτι ξεχωριστό, κάτι θαυμάσιο, κάτι που θα μας έφερνε ακόμα πιο κοντά στο αναγνωστικό κοινό μας και που θα μας επέτρεπε να δείξουμε πράγματα που δεν γράφονται σε κείμενο, και νομίζουμε πως το καταφέραμε. Η ιδέα ξεκίνησε λίγο πριν από τη... δύση του 2001. Τότε συζητήσαμε για πρώτη φορά την υλοποίηση μιας εκπομπής με τέτοια θεματολογία. Οσοι θυμάστε, δεν είναι η πρώτη κίνηση της Compupress στο χώρο, καθώς πριν από μία 10ετία και πλέον υπήρξε η εκπομπή Computer Show του "Pixel", την οποία παρουσίαζαν οι συντελεστές του περιοδικού Α. Λεκόπουλος και Γ. Κυπαρίσσης και προβαλλόταν στην ελληνική τηλεόραση σε εβδομαδιαία βάση.

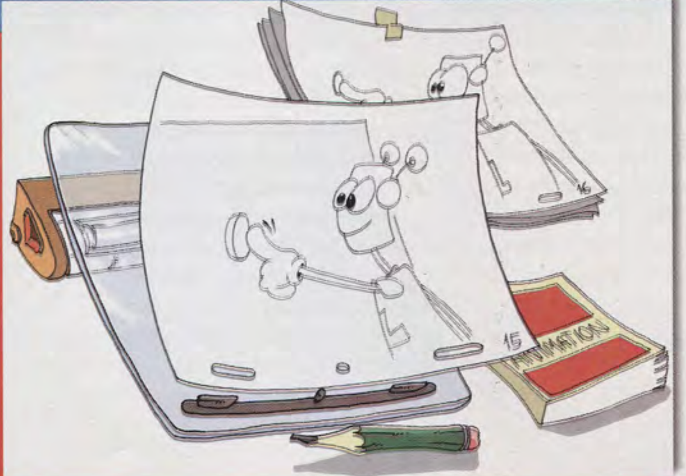
Οπότε τα θεμέλια υπήρχαν. Θελήσαμε να φτιάξουμε μια εκπομπή που θα είχε ακριβώς την ίδια υφή με τη θεματολογία της, τη διασκέδαση, και νομίζουμε πως είμαστε σε καλό δρόμο, αν σκεφτείτε πως αυτή είναι η πρώτη ολοκληρωμένη απόπειρά μας, από την οποία διδαχθήκαμε αρκετά. Τι θέλουμε για το μέλλον; Ακόμα περισσότερες παρουσιάσεις, ζωντανό gaming, περισσότερα ρεπορτάζ στο στυλ του Grand Prix 2002, παρουσίαση παικτών και clans, συνεντεύξεις από ανθρώπους του χώρου και πολύ περισσότερα.

Σε αυτή την προσπάθεια, εκτός από το ανεξάντλητο κέφι μας, όπλο αποτελεί και η αμέριστη συμπαράστασή σας. Αυτή η πρώτη εκπομπή αποτελεί έναν οδηγό για το δικό σας feedback, τις προτάσεις και τις παρατηρήσεις σας. Βοηθήστε μας για να σας προσφέρουμε ακόμα περισσότερα. Δεν θα χάσετε!

Show or Die: Η ώρα της κρίσης

Μαζευτήκαμε που λέτε στα μπουντρούμια του δευτέρου ορόφου (μη με ρωτάτε πώς γίνεται) της οδού Συγγρού 44. Ημαστε όλοι: ο Πατρίκος, ο Στρατουδάκης (ο σκηνοθέτης μας), ο Τσουρινάκης, ο Κλάδης, ο Κόντης και η Μαρμαρά. Κάποιος όμως έλειπε! Ο Κράτσας! Για άλλη μία φορά, ενώ μας είχε κάνει "κήρυγμα" για να είμαστε από νωρίς στα γραφείο σαββατοπρωινιάτικα, ο ίδιος μας έστησε τουλάχιστον μισή ώρα! Ατιμε, Vantor!

Αφού ήπιαμε τις πρώτες μπίρες (με πατατάκια), αποφασίσαμε πως είμαστε έτοιμοι να διαβούμε προς τα στούντιο του σταθμού Polis στην Καλλιθέα. Κλάδης και Κόντης έφτασαν σε 10 λεπτά και περίμεναν υπομονετικά τους υπόλοιπους που κατόρθωσαν να χαθούν (σημειωτέον έδωσαν οδηγίες για το πώς θα φτάσουν οι δύο πρώτοι). Οι καρέκλες στο μικρό στούντιο όπου θα γυριζόταν η εκπομπή ήταν ό,τι έπρεπε για να ξεραθούμε. Βλέπετε, είχε πάει μεσημέρι, είχαμε ξυπνήσει χωρίς λόγο νωρίς (χώρια που οι περισσότεροι ήμαστε ξενύχτηδες), είχαμε πιει και μια μπίρα... Δεν ήταν παράλογο που θέλαμε να κοιμηθούμε! Ειδικά ο Τσουρινάκης, ο οποίος όχι απλώς είχε να κοιμηθεί δύο μέρες, αλλά ήταν και φρικαρισμένος! Δεν πέρασαν 15 λεπτά και οι Κόντης-Κλάδης διατάχτηκαν να περάσουν έξω απ' το στούντιο, καθώς τα χαχανητά τους ενοχλούσαν τους υπόλοιπους παρουσιαστές. Οι



Της εκπομπής τα σίδερα...

Αφού ενεργοποιηθεί η εκπομπή και περάσετε την εισαγωγή, θα μπείτε κατά σειρά στις ενότητες που την απαρτίζουν, οι οποίες σε αυτή την πρώτη έκδοση είναι οι εξής:

➤ Game News
Ε, δεν χρειάζεται να είναι κανείς ξεφτέρι για να καταλάβει πως στην ενότητα αυτή παρουσιάζουμε νέα από το χώρο των computer games! Θα δείτε εικόνες και βίντεο από γνωστούς τίτλους που κυκλοφορούν είτε αναμένονται στο άμεσο μέλλον.

➤ Ρεπορτάζ
Αυτή τη φορά στην εκπομπή μας έχουμε ένα μεγάλο αφιέρωμα από το Grand Prix 2002. Οσοι δεν κατορθώσατε να παρευρεθείτε στο σημαντικότερο gaming γεγονός της χρονιάς που μας πέρασε, θα έχετε την ευκαιρία να δείτε τι χάσατε! Βίντεο από το χώρο του Grand Prix με συνεντεύξεις από τους διοργανωτές, τους παίκτες και τους τελικούς νικητές!

➤ Close Up
Εκπομπή του "PC Master" χωρίς Τσουρινάκη γίνεται; Φυσικά όχι! Ετσι λοιπόν του αφιερώσαμε μια ολόκληρη θεματική ενότητα για να κάνει το... χαβά του! Να μας μιλήσει δηλαδή για τα καλύτερα adventure και RPGs της χρονιάς που πέρασε, καθώς και για το αγαπημένο του, όπως φαίνεται adventure, Syberia!

➤ Hints & Tips
Από την πρώτη κιόλας στιγμή που συζητούσαμε τα περιεχόμενα της εκπομπής σκεφτήκαμε πως μια οπτικοακουστική στήλη με hints & tips θα προκαλούσε το ενδιαφέρον πολλών gamers! Σε αυτή την πρώτη απόπειρα, έχουμε μερικές συμβουλές από τον Κόντη στο Unreal Tournament 2003, που ελπίζουμε να σας φανούν χρήσιμες!

➤ Interface
Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού του interface της εκπομπής αλλάξαμε πολλές φορές τις απόψεις μας. Από τη μία σκεφτόμαστε ένα πλούσιο interface, με πολλά buttons, αλλά από την άλλη δεν θέλαμε να επιβαρύνουμε ούτε το σύστημα αλλά ούτε και να το κάνουμε πολύπλοκο για το χρήστη. Ετσι καταλήξαμε στη συνταγή ενός λιτού και λειτουργικού interface. Με το ποντίκι μπορείτε να επιλέξετε κάποιες από τις επιλογές. Στη "Help" θα βρείτε οδηγίες καθώς και τις απαιτήσεις της εκπομπής. Η εκπομπή έχει κανονική ροή, κάνοντας όμως κλικ στο button "Go to..." θα μπορέσετε να πηδήσετε σε οποιαδήποτε ενότητά της. Με την επιλογή "links" θα δείτε, όπως καταλάβατε, μερικά χρήσιμα Links. Η επιλογή "Zoom In/Out" δεν νομίζω πως χρειάζεται ιδιαίτερη επεξήγηση, ενώ σε κάποια θέματα θα δείτε το button "Extras", με το πάτημα του οποίου θα εμφανιστούν πρόσθετες πληροφορίες.

PC Master Computer Show







δύο σατανικοί συντάκτες συνέχισαν το "θάψιμο" από την ασφάλεια που τους παρείχε το control room.

Το πιο εκνευριστικό κομμάτι της επιχείρησης "Show or Die", τόσο για τους παρευρισκομένους όσο και για τους παρουσιαστές, ήταν τα "πάμε πάλι" του σκηνοθέτη! Βλέπετε, τα σαρδάμ δεν έλειπαν και έτσι πολλές φορές επαναλαμβάναμε τα ίδια και τα ίδια μέχρι το αποτέλεσμα να βγει ικανοποιητικό. Ειδικά ο κακομοίρης ο Τσουρινάκης, που είχε μεγάλα κείμενα, υπέφερε! Ύστερα από μισή ώρα μονόλογου στο φακό, το αποτέλεσμα δεν άρεσε στο σκηνοθέτη. Το "πάμε πάλι" ακούστηκε στα αυτιά μας σαν σειρήνα βομβαρδισμού! Στο τσακ πείσαμε το χειριστή της κονσόλας πως η ζωή είναι ωραία, αποσπώντας απ' το χέρι του το μαχαίρι με το οποίο απειλούσε να βάλει τέλος στη ζωή του μόλις συνειδητοποίησε πως θα έπρεπε να ακούει τον Τσουρινάκη να μιλά για άλλη μισή ώρα!

Τέλος καλό, όλα καλά!

Πάντως το τέλος (ύστερα από αρκετά μισάωρα δηλαδή) μας βρήκε ευχαριστημέ-

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ



Γιάννης Πατρίκος

Η αβάσταχτη ελαφρότητα του ήταν

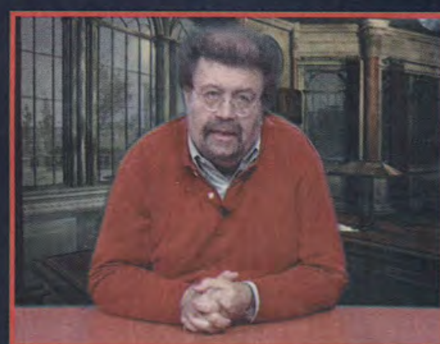
Η τραγική φιγούρα του διευθυντή μας Γιάννη Πατρίκου προσδίδει στην εκπομπή αυτή τη θεατρική βαρύτητα του μόνιμου παθόντος όλων των κακών, ένας ρόλος τον οποίο έχει άλλωστε επωμιστεί εδώ και χρόνια στο περιοδικό. Μην τον βλέπετε έτσι σοβαρό, το αντίθετο μάλιστα, ο Γιάννης είναι ο πιο χαζοχαρούμενος άνθρωπος νότια του Βόρειου Πόλου. Απλώς, βλέποντας την ευκαιρία να του τείνει πονόψυχα το χέρι, ελπίζει ο άμοιρος πως θα καταφέρει να κερδίσει κάποιο ρολάκι σε μια τραγωδία που θα ανέβει το καλοκαίρι στην Επίδαυρο, στο πλαίσιο της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας...



Βαγγέλης Κράτσας

Σήκωσε το πράσινο πουλόβερ!

Η γραφική φιγούρα του περιοδικού, το σήμα κατατεθέν του "PC Master", ο "πράσινος θεός", ο Vantor, δεν θα μπορούσε να λείπει από την εκπομπή του "PC Master", φυσικά, ντυμένος στα πράσινα, όπως όλοι οι εκπρόσωποι της φυλής των elves. Το γιατί ο κ. Κράτσας παράτησε τα αιώνια δάση της Μέσης Γης για να ζήσει στον ευτελή κόσμο των θνητών, μπορεί κανείς να το καταλάβει αν δει στη βιβλιοθήκη του την πλούσια συλλογή του με βιβλιοδετημένους τόμους διαφημιστικών για παραγγελίες από ψησταριές, πιτσαρίες και άλλα φαγάδικα.



Αντρέας-Παρασκευάς Τσουρινάκης

Μια έκπληξη που θα σας σηκώσει όρθιους!

Μην τρομάξετε με αυτό που βλέπετε! Ο Αντρέας είναι ζωντανός, απλώς είχε δύο μέρες να κοιμηθεί... Τα adventures βλέπετε - αχ αυτά τα adventures! Έχουν καταστρέψει σχέσεις, έχουν κλείσει σπίτια... Ακούγοντας τον Αντρέα, έναν πραγματικά έ-μπιρο (ειδικά εκείνη τη μέρα) συντάκτη να μιλά για το Syberia, σου δίνεται η εντύπωση πως ένας τεράστιος άνθρωπος εμφανίζεται μπροστά σου την ώρα που κοιτάς το κουτί του παιχνιδιού σε κάποιο μαγαζί και με το δείκτη να τείνει προς το κουτί, σου λέει με βροντερή φωνή: "Θα το πάρεις!". Εσύ νομίζεις πως θα ξελασκάρεις ντριπλάροντας και απαντάς "...μα, δεν έχω μονάδες". Εκεί είναι που έχεις χάσει το παιχνίδι...

PC Master Computer Show



νους και πάνω απ' όλα ζωντανούς! Ο επίλογος παίχτηκε στο προαύλιο του Polis, όπου περιμέναμε για περίπου 20 λεπτά το σκηνοθέτη μας. Εκεί, πιάσαμε μια εντελώς hangover-ίστικη συζήτηση για τις αξίες και τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και ο Τσουρινάκης μας κούφανε τελείως...

Τέλος καλό όλα καλά λοιπόν, πάμε για άλλες πολιτείες, space the final frontier και λοιπές λαϊκές ρήσεις περιγράφουν τι νιώσαμε όταν είδαμε για πρώτη φορά ολοκληρωμένη την εκπομπή. Ξέρετε, καθώς παρακολουθείς κάτι που έχεις κάνει, σου κατεβαίνουν σωρηδόν οι φαεινές ιδέες για το πώς θα το βελτιώσεις, τι θα αλλάξεις... Αυτό ακριβώς συνέβη και σε εμάς. Ραντεβού την επόμενη φορά, λοιπόν. Μέχρι τότε, καλή διασκέδαση! PC

Από την κασέτα στον υπολογιστή

Το post-production έγινε σε έναν Pentium III 450MHz με 327MB μνήμη. Για τα τεράστια μεγέθη του DV παραγόμενου αρχείου χρειαστήκαμε τη βοήθεια ενός δίσκου 80GB (αφού βέβαια εξαντλήσαμε ό,τι άλλα περιθώρια σε χωρητικότητα είχαμε σε άλλους τρεις μικρότερους δίσκους). Για να καταλάβετε τις πραγματικές ανάγκες μας σε χωρητικότητα, μια κασέτα Mini-DV μίας ώρας χωράει περίπου 13GB αρχείου σε DV Compression! Μία απλή κάρτα Firewire και το πρόγραμμα Pinnacle Studio 8 σε συνδυασμό με την ημιεπαγγελματική ψηφιακή κάμερα Handycam της Sony χρησιμοποιήθηκαν για να ψηφιοποιηθεί το βίντεο. Η επεξεργασία και το μοντάζ έγιναν στο γνωστό Premiere 6.0 της Adobe, ενώ για τις ανάγκες των κινούμενων τίτλων αλλά και των υπόλοιπων γραφικών στοιχείων χρησιμοποιήθηκαν τόσο το Flash MX και τα Hollywood FX Pro όσο και το 3D Studio Max 4.2 αλλά και το Photoshop 7. Τέλος, για το decoding πολλών από τα βίντεο των παιχνιδιών χρησιμοποιήσαμε τα Rad Tools και άλλα χρήσιμα decoders, με βάση πάντα το format του αρχικού βίντεο.



Χάρης Κλάδης
"Ξύπνα, μικρό μου, κι άκουσε..."



Νίκος Κόντης
"Αντριαν, Αντριαν! (Ελπίζω να το προφέρω σωστά)"



Ζωή Μαρμαρά
Μια αλλιώτικη τηλεοπτική καλλονή

Γνωστός ως ο άνθρωπος με τα 1.000 πρόσωπα και κομπιουτεροπατέρας των home υπολογιστών. Μετά την εκπομπή παραμένει κρυμμένος σε άγνωστο σημείο, κυνηγημένος από θρησκευτικές οργανώσεις που ζητούν το κεφάλι του σε πιάτο (αφού πρώτα ξυριστεί, βεβαίως, βεβαίως). Αγνωστο είναι επίσης πώς κατορθώνει να γράφει ακόμα στο "PC Master"! Κατά τη διάρκεια της εκπομπής φαίνεται πως το ένα του χέρι στήριζε το άλλο. Ερευνητές και επιστήμονες που μελετούν το φαινόμενο "Χάρης Κλάδης" δεν έχουν καταλήξει ακόμα αν στην παρούσα φάση το έκανε από αμηχανία ή για να μην πέσει κάτω από τη νύστα. Πάντως, οι έρευνες έχουν για την ώρα επικεντρωθεί στη μία και μοναδική στιγμή που ο Κλάδης κούνησε το χέρι του.

Ο "Ρόκι" του "PC Master"! Εκτός από το πολλές φορές απλανές βλέμμα του στο γυαλί (αυτό το βλέμμα της αγελάδας που τρώει σπανάκι), τσίμπαγε συχνά πυκνά τον πήχη του αριστερού χεριού του. Εντάξει, ρε φίλε, μας έπεισες, είσαι σφίχτης! Ο Νίκος, ευρύτερα γνωστός ως ο άνθρωπος που έκαψε το μικρό σπίτι στο λιβάδι, εκτός από το Quake 3 και τα RPGs, αποφάσισε να γίνει και σταρ. Φήμες λένε πως μετά την εκπομπή του "PC Master" του ζητήθηκε να πάρει μέρος στο "Ζευγάρι της Χρονιάς", αλλά αρνήθηκε. Ο Νίκος και ο Χάρης μοιράστηκαν πολλά κατά τη διάρκεια των τελικών γυρισμάτων. Το χτένισμα των μαλλιών, την ντροπή και ένα πακέτο πατατάκια με ρίγανη. Επίσης, κορόιδευαν συνεχώς όλους τους άλλους, αλλά κρυφά για να μην τους πάρουν γραμμή! Οι κότες!

Η Ζωή δεν μπορούσε να πιστέψει στα μάτια της όταν είδε τον εαυτό της στο γυαλί! Τι τσαχπινιές, τι βλεμματάκια, τι γελάκια! Και πού να ακούγατε τι έλεγε όσο δεν ήμαστε στον αέρα! Αλλος έπινε, άλλος μέθαγε που λέει και ο σοφός λαός μας! Και να δείτε γέλιο σε μερικές φάσεις που άνοιγε η πόρτα και έμπαινε η Ζωή με μια πουδριέρα να μας βάλει μεϊκάπ! Να δείτε τη Μαρμαρά να πουδράρει τον Κράτσα, παιδιά, δεν σας λέω τίποτα! Αλλο να σας το λέω και άλλο να τη βλέπετε! Νόμιζα πως θα την έκανε μια χαψιά! Μετά την εκπομπή του "PC Master" φημολογείται πως της πρότειναν να παίξει πρωταγωνιστικό ρόλο στην επερχόμενη σειρά "Xena II: Resurrection".

Κάρτες γραφικών: Benchmarking



ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ & BENCHMARKS

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Η ύπαρξη πολλών προγραμμάτων μέτρησης των επιδόσεων, τα οποία, μάλιστα, ενσωματώνουν εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και υπόσχονται την πολύπλευρη αξιολόγηση των προϊόντων, δημιουργεί πολλές φορές την εντύπωση ότι το benchmarking είναι μία - λίγο ως πολύ - απλή και αυτοματοποιημένη διαδικασία. Με το παρόν άρθρο φιλοδοξούμε να αποδείξουμε ότι η δυσκολία της διαδικασίας δεν εντοπίζεται στις ρυθμίσεις αυτές καθ' εαυτές, αλλά στην επιλογή των κατάλληλων μετροπρογραμμάτων, στο στήσιμο αυτών και κυρίως στη σωστή ερμηνεία των αποτελεσμάτων.



Η κυριότερη μέθοδος αξιολόγησης των επιδόσεων των καρτών γραφικών είναι η χρήση των benchmarks, τα οποία συνιστούν εξειδικευμένες εφαρμογές μέτρησης των δυνατοτήτων γραφικής απεικόνισης του υπολογιστή. Η ολοκλήρωση της διαδικασίας δίνει έναν αριθμό (βαθμό), ο οποίος παρέχει στο χρήστη χρήσιμες πληροφορίες για τις επιδόσεις του εξεταζόμενου συστήματος. Σε αυτό το σημείο κρίνουμε σκόπιμο να στρέψουμε την προσοχή του αναγνώστη σε τέσσερις σημαντικές λεπτομέρειες:

i. Εφόσον οι κάρτες γραφικών που διαθέτουν επιτάχυνση 3D προορίζονται κατά κύριο λόγο για την κάλυψη των απαιτήσεων των παιχνιδιών, ο καταναλωτής είναι χρήσιμο να γνωρίζει τη συμπεριφορά των προϊόντων κατά την εκτέλεση κάποιων "σημαντικών" τίτλων της αγοράς. Για την απόδοση του συγκεκριμένου χαρακτηρισμού δεν παίζει ρόλο μόνο η εμπορική επιτυχία του παιχνιδιού, αλλά και η ενδεχόμενη υιοθέτηση της μηχανής γραφικών του από άλλα παιχνίδια, οι σχεδιαστές των οποίων δεν έχουν τη δυνατότητα ή το χρόνο για να δημιουργήσουν κάτι εντελώς νέο. Στην προσπάθειά μας, τώρα, να μετρήσουμε τις επιδόσεις μιας κάρτας σε ένα συγκεκριμένο παιχνίδι, θεωρούμε τις διάφορες τιμές του ρυθμού εναλλαγής των καρέ (frame rate) σε διάφορα σημεία έντονης δράσης. Θέλουμε, όμως, ταυτόχρονα, να παρουσιάσουμε ένα αποτέλεσμα που να μπορεί να συγκριθεί με τα αποτελέσματα που δίνουν οι υπόλοιπες κάρτες της αγοράς. Προφανώς, η τυχαία εξέλιξη της δράσης δεν μας επιτρέπει να εξαγάγουμε ένα απόλυτο νούμερο. Ετσι, καταφεύγουμε στη χρήση κάποιων demos, τα οποία εκτελούν μια συγκεκριμένη αλληλουχία γεγονότων. Κάθε στιγμή καταγράφουν το frame rate και στο τέλος δίνουν έναν μέσο όρο. Οπως είναι προφανές, επειδή τα demos αυτά επαναλαμβάνουν κάθε φορά που εκτελούνται τις ίδιες ακριβώς ενέργειες, το τελικό αποτέλεσμα μπορεί να αποτελέσει μέτρο σύγκρισης (αν, μάλιστα, η μέτρηση επαναληφθεί μερικές φορές και εφαρμοστεί η θεωρία υπολογισμού των σφαλμάτων ακόμα καλύτερα). Αλλά σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει να θεωρήσει ο αναγνώστης ότι, αν παίξει το παιχνίδι, θα δει κατ' ανάγκη το frame rate που βρήκε στο benchmark! Επειδή ακριβώς ο στόχος μας είναι η σύγκριση, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για τις μετρήσεις μας και παλιότερα παιχνίδια, κάτι που παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, γιατί μπορεί να αποτυπώσει με τον καλύτερο τρόπο την αύξηση της υπολογιστικής ισχύος μέσα στο χρόνο. Ενα κλασικό παράδειγμα "παλιού" τίτλου που συνιστά ακόμα και στις μέρες μας αξιόπιστο benchmark είναι το Quake III. Βέβαια, τα "παρανοϊκά" frame rates που δίνουν οι σύγχρονες κάρτες (200-250!) δεν τα χρησιμοποιούμε για να διαπιστώσουμε πόσο καλά τρέχει το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό, αλλά, εφόσον η αύξηση των επιδόσεων διατηρεί σχέση αναλογίας με την αύξηση της υπολογιστικής ισχύος, τη δουλειά μας την κάνουμε μια χαρά, αφού επιτυγχάνουμε την πολυπόθητη σύγκριση.

ii. Στην προηγούμενη ενότητα αφήσαμε σκόπιμα μια μικρή υπόνοια, την οποία θα αναλύσουμε εκτενέστερα εδώ: δεν είναι όλα τα παιχνίδια κατάλληλα για την αξιολόγηση των επιδόσεων των καρτών γραφικών! Αυτό συμβαίνει κατά κύριο λόγο επειδή η κάρτα γραφικών είναι μεν υπεύθυνη για το μεγαλύτερο μέρος των υπολογισμών που αφορούν στην ποιότητα απεικόνισης, αλλά και η ποσότητα της εργασίας που καλείται να φέρει εις πέρας ο επεξεργαστής δεν είναι διόλου αμελητέα. Λαμβάνοντας υπόψη, μάλιστα, ότι η CPU και η GPU δεν δρουν ανεξάρτητα, αλλά η ροή δεδομένων από την πρώτη στη δεύτερη είναι συνεχής, αντιλαμβανόμαστε ότι ισχύει ο γνωστός κανόνας που διέπει κάθε ενέργεια που πραγματοποιείται σε στάδια, ο οποίος διατυπώνεται ως εξής: "Η ταχύτητα της διαδικασίας καθορίζεται από το βραδύτερο στάδιο". Εστω ότι έχουμε, για παράδειγμα, έναν γρήγορο επεξεργαστή και μια αργή κάρτα γραφικών. Στον πρώτο κύκλο, ο επεξεργαστής δίνει τα δεδομένα στην κάρτα γραφικών για επεξεργασία και η διαδικασία αρχίζει να εξελίσσεται ομαλά. Στον δεύτερο κύκλο, όμως, παρόλο που ο επεξεργαστής έχει τα δεδομένα έτοιμα, η κάρτα γραφικών δεν μπορεί να τα αξιοποιήσει άμεσα, αφού δεν έχει τελειώσει με την επεξεργασία των προηγουμένων. Προφανώς, ακόμα κι αν αντικαταστήσουμε τον επεξεργαστή με έναν πολύ γρηγορότερο, η συνολική ταχύτητα θα παραμείνει σταθερή, αφού η κάρτα γραφικών θα συνεχίσει να κάνει... του κεφαλιού της! Γίνεται αντιληπτό, βέβαια, ότι αν θέλουμε να μετρήσουμε κάρτες γραφικών, η περίπτωση που εξετάστηκε ανωτέρω δεν μας ανησυχεί, γιατί απλώς μια ισχυρότερη κάρτα θα δώσει καλύτερη ταχύτητα, άρα η ισχύς έχει σχέση αναλογίας με την απόδοση. Το πρόβλημα προκύπτει όταν η κάρτα θέλει να τρέξει κι ο επεξεργαστής... τεμπελιάζει! Πώς, όμως, γίνεται να αποφανθούμε κατηγορηματικά ότι έχουμε πέσει θύματα της εν λόγω πλάνης και δεν φταίει κάτι άλλο; Αν ρίξουμε μια ματιά στο παρόν σχήμα, το οποίο περιλαμβάνεται σε φυλλάδιο που είχε κυκλοφορήσει η nVIDIA το 1999, για να εξηγήσει την αναγκαιότητα των μηχανών T&L, διαπιστώνουμε ότι όλες οι λειτουργίες που έχουν να κάνουν με τους γεωμετρικούς υπολογισμούς (Transform, Lighting, Triangle Setup) πραγματοποιούνται εξ ολοκλήρου από τον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών. Ο επεξεργαστής στέλνει μεν κάποια στοιχεία για τις κορυφές των τριγώνων (vertices), αλλά αυτά αφορούν σε σχέσεις αναλογίας και σχετικής θέσης. Οι τελικές συντεταγμένες των τριγώνων καθορίζονται αποκλειστικά και μόνο από την κάρτα

	1996	1997	1998	1999
Application tasks (move objects according to application, move/aim camera)	CPU	CPU	CPU	CPU
Scene level calculations (object level culling, select detail level, create object mesh)	CPU	CPU	CPU	CPU
Transform	CPU	CPU	CPU	GPU
Lighting	CPU	CPU	CPU	GPU
Triangle Setup and Clipping	CPU	Graphics Processor	Graphics Processor	GPU
Rendering	Graphics Processor	Graphics Processor	Graphics Processor	GPU

3D Application and API

3D Graphics Pipeline

Ευχαριστούμε τα καταστήματα "Πλαίσιο" για τη χορηγία του εξοπλισμού που μας παρείχαν για τις δοκιμές μας.

Κάρτες γραφικών: Benchmarking

γραφικών, άρα, ακόμα κι αν μεγαλώσουμε την ανάλυση, η εργασία που πρέπει να φέρει εις πέρας ο κεντρικός επεξεργαστής δεν μεταβάλλεται. Αντίθετα, η δουλειά της κάρτας γραφικών πολλαπλασιάζεται, γι' αυτό το λόγο η αύξηση της ανάλυσης συνεπάγεται μείωση των συνολικών επιδόσεων. Ο συλλογισμός που αναπτύξαμε υποδεικνύει, λοιπόν, τη μέθοδο προσδιορισμού των παιχνιδιών, που δεν ενδείκνυνται για μέτρηση των επιδόσεων των καρτών γραφικών, αφού η ταχύτητά τους περιορίζεται από τις επιδόσεις του επεξεργαστή μας: απλώς αυξάνουμε την ανάλυση κι αν οι επιδόσεις δεν πέφτουν, πέσαμε στην περίπτωση... Αξίζει να σημειωθεί ότι πριν από μερικά χρόνια, πολλά γνωστά sites είχαν πέσει στην παγίδα, χαρακτηρίζοντας ως "ισοδύναμες" κάρτες με τεράστια διαφορά στην επεξεργαστική ισχύ τους. Σαν να συγκρίνεις μια Ferrari κι ένα Fiat 127, βάζοντάς τα να τρέξουν πάνω σε... παχύ στρώμα άμμου! Προσοχή, λοιπόν, και μην απογοητεύεστε αν η καινούρια κάρτα σας δεν προσφέρει θεαματική αύξηση των επιδόσεων σε κάποιο παιχνίδι με ανοιχτό και λεπτομερή κόσμο.

iiia. Το σύνολο των benchmarks εξετάζει αυστηρά την ταχύτητα και όχι την ποιότητα απεικόνισης. Προφανώς, η ευκρίνεια και η χρωματική πιστότητα είναι δύο μεγέθη τα οποία δεν μπορούν να καθοριστούν με μαθηματική μέθοδο, ενώ η συνολική εκτίμησή τους είναι υποκειμενική και εξαρτάται από τις προτιμήσεις, τη συνολική αντίληψη και την εμπειρία του χρήστη. Πρέπει να σημειωθεί, μάλιστα, ότι πολλές εταιρείες επιχείρησαν κατά καιρούς να εξαπατήσουν τους καταναλωτές, ενσωματώνοντας στους drivers ειδικές ρουτίνες οι οποίες, μόλις εντόπιζαν την εκτέλεση κάποιου "σεσημασμένου" benchmark, έριχναν κατακόρυφα την ποιότητα απεικόνισης προς όφελος της ταχύτητας. Τέτοιου είδους φαινόμενα τείνουν να εξαλειφθούν, βεβαίως, αλλά καλό θα ήταν, πριν ο χρήστης να προβεί σε οποιαδήποτε αγορά κάρτας γραφικών, να ζητήσει μια μικρή επίδειξη των δυνατοτήτων της ώστε να αποφανθεί αν η ποιότητα απεικόνισης τον ικανοποιεί. Διευκρινίζουμε, επίσης, ότι το τεστ θα πρέπει να διεξαχθεί σε κάποια ποιοτική οθόνη (π.χ. σε μια 19άρα της Eizo), ενώ τα προβλήματα ευκρίνειας θα πρέπει να αναζητηθούν στις υψηλές αναλύσεις (>1.024x768). Βέβαια, το ζήτημα που θίγουμε εδώ αφορά περισσότερο στους επαγγελματίες (και πιο συγκεκριμένα στους γραφίστες), αφού ο gamer μάλλον δεν θα διαπιστώσει κάποιο "ελάττωμα", γιατί στις μικρές αναλύσεις οι διαφορές είναι απειροελάχιστες.



Κι όμως η γοητευτική κοπέλα της φωτογραφίας αποτελείται από πολύγωνα!

iiib. Παραμένουμε στο ζήτημα της ποιότητας απεικόνισης, αλλά στη συγκεκριμένη υποενότητα θα εξετάσουμε κάτι πιο "χειροπιαστό". Οι κάρτες γραφικών τελευταίας γενιάς ενσωματώνουν προγραμματιζόμενες μηχανές σκίασης (Pixel & Vertex Shaders), παράγοντας οπτικό αποτέλεσμα πολύ ανώτερο από ό,τι είχαμε δει ως τώρα. Κοινώς, για το χρήστη που ασχολείται με τρισδιάστατα παιχνίδια, η αγορά μιας κάρτας που ενσωματώνει τα εν λόγω χαρακτηριστικά είναι - κακά τα ψέματα - μονόδρομος. Δυστυχώς, δεν γίνεται να αποδείξουμε την προηγούμενη πρόταση μαθηματικά, αλλά καλό θα ήταν, προτού αγοράσετε κάρτα γραφικών, να επισκεφτείτε κάποιον κάτοχο μοντέλου τελευταίας γενιάς και να του ζητήσετε να σας δείξει το Morrowind (ειδικά στις περιοχές κοντά στη θάλασσα) με τις μηχανές σκίασης ενεργοποιημένες και απενεργοποιημένες. Μην πάτε να αγοράσετε κάρτες με τα διάφορα GeForce 4 MX της nVIDIA, τη στιγμή που τα μοντέλα της ATI, που εντάσσονται περίπου στην ίδια οικονομική κατηγορία (9000 Pro και 8500LE), προσφέρουν σαφώς περισσότερα χαρακτηριστικά. Στον τομέα της ποιότητας απεικόνισης, λοιπόν, τα benchmarks λένε τη μισή αλήθεια, αφού τα ψυχρά νούμερα δεν είναι ικανά να αξιολογήσουν το οπτικό αποτέλεσμα.

iv. Η ποιότητα κατασκευής της κάρτας γραφικών είναι ένα πολύ σοβαρό ζήτημα, το οποίο και πάλι δεν μπορεί να αξιολογηθεί από κάποιο benchmark. Διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην αξιοπιστία του υπολογιστή του gamer, ενώ καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τη διάρκεια ζωής του εξεταζόμενου υποσυστήματος. Η εκτέλεση απαιτητικών παιχνιδιών προκαλεί υπερθέρμανση τόσο στην κάρτα γραφικών όσο και στις μνήμες αυτής, άρα οι συγκεκριμένες περιοχές πρέπει να ψύχονται επαρκώς με ποιοτικές ψύκτρες και ενδεχομένως με ανεμιστηράκι. Βέβαια, αν τα modules της μνήμης χρησιμοποιούν την τεχνική BGA packaging, μάλλον δεν θα αντιμετωπίσουν το παραμικρό πρόβλημα, ακόμα κι αν μείνουν ακάλυπτα (χωρίς ψύκτρα, δηλαδή). Ενα αρκετά αξιόπιστο (αν και μάλλον τραβηγμένο και σίγουρα όχι απόλυτο) κριτήριο της διάθεσης του κατασκευαστή να παρουσιάσει ένα όσο το δυνατόν ποιοτικότερο μοντέλο είναι ο χρόνος απόκρισης των χρησιμοποιούμενων μνημών: αν είναι μικρότερος των 5ns, το εξεταζόμενο μοντέλο συνιστά μια αρκετά προσεγμένη υλοποίηση. Γενικά, ο καταναλωτής θα πρέπει να εξετάσει προσεκτικά την κάρτα προτού την αγοράσει, γιατί, βέβαια, οι υλοποιήσεις του ίδιου ολοκληρωμένου δίνουν παρόμοιες επιδόσεις, αλλά όταν λέμε "επιδόσεις φωτιά", σίγουρα δεν εννοούμε την απανθράκωση του υπολογιστή μας...



Αναπαράσταση του Matrix με τη μηχανή του Max Payne, επίσης από το 3D Mark 2001 5E.

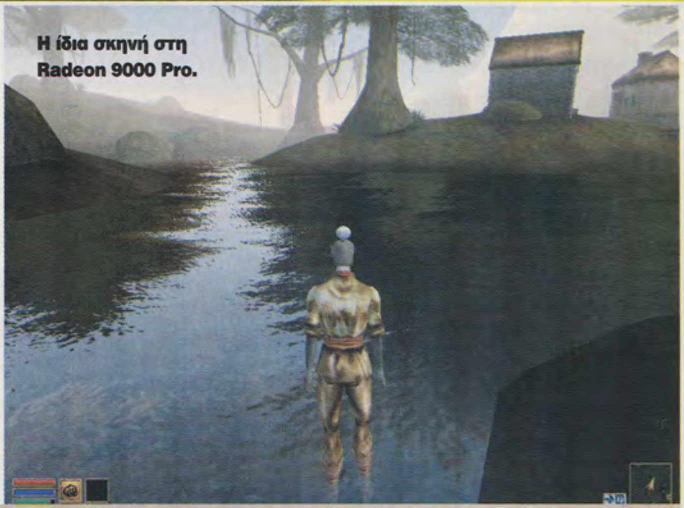
ΤΟ ΤΕΣΤ

Για τις ανάγκες του συγκριτικού επιστρατεύσαμε έναν Pentium 4 στα 2.666MHz, ο οποίος τοποθετήθηκε στη motherboard Zenith 9EJS1 της Chaintech. Η μνήμη του συστήματος αποτελούνταν από 512MB τύπου DDR SDRAM PC2700 (χρησιμοποιήσαμε δύο modules των 256MB), ενώ το λειτουργικό σύστημα, το οποίο δεν ήταν άλλο από τα Windows XP με το Service Pack 1, καθώς και οι εφαρμογές μέτρησης των επιδόσεων φιλοξενήθηκαν στο σκληρό δίσκο Maxtor 6Y060L0 (60MB, 7.200rpm, ATA133).

Οι μετρήσεις πραγματοποιήθηκαν σχεδόν εξ ολοκλήρου σε ανάλυση 1.024x768



Το Morrowind στο GeForce 4 MX 460.



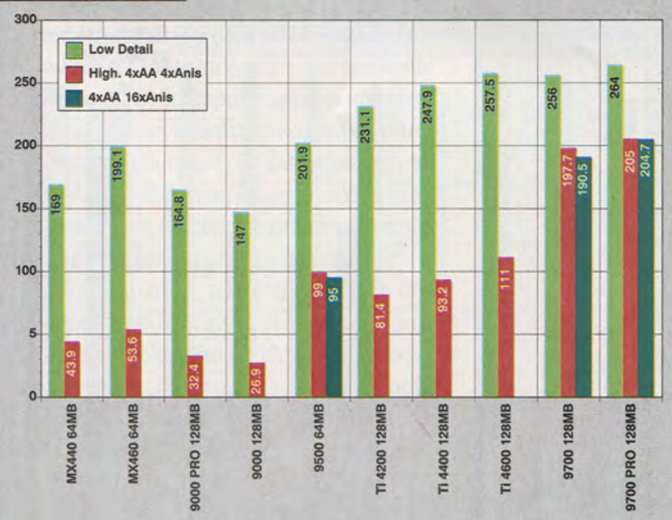
Η ίδια σκηνή στη Radeon 9000 Pro.

Morrowind

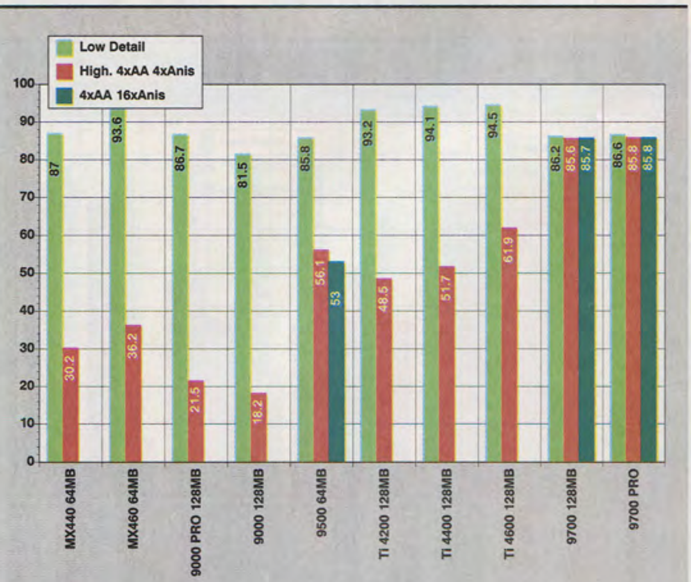
Η συγκεκριμένη δοκιμασία δεν είναι κάποιο αυστηρό benchmark, αλλά μια υποκειμενική εκτίμηση της συνολικής επίδοσης των καρτών σε ένα πλούσιο από πλευράς τεχνικών χαρακτηριστικών αλλά και απαιτητικό παιχνίδι. Εδώ αυξήσαμε το επίπεδο λεπτομερειών του παιχνιδιού στο μέγιστο και προσπαθήσαμε να διαπιστώσουμε αν κάποιο από τα chipsets είναι δυνατόν να τρέξει απρόσκοπτα το παιχνίδι με όλες τις ρυθμίσεις από το control panel του ενεργοποιημένες. Μόνο το Radeon 9700 Pro πέρασε τη δοκιμασία με άριστα και άρα βαθμολογείται με 10/10. Από εκεί και πέρα, οι κάρτες της σειράς Ti της nVIDIA καθώς και οι 9700, 9500 της ATI δεν αντιμετωπίζουν το παραμικρό πρόβλημα, αρκεί να χαμηλώσουμε λίγο (κατά περίπτωση) τις ρυθμίσεις. Τις βαθμολογούμε, λοιπόν, με 7,5/10. Η σειρά 9000, από την άλλη πλευρά, προσφέρει στον καταναλωτή όλα τα ειδικά εφέ των Shaders, αλλά το επίπεδο λεπτομέρειας πρέπει να μειωθεί δραστικά, είτε από τους drivers είτε από το ίδιο το παιχνίδι, άρα στα chipsets που την απαρτίζουν δίνουμε 5/10. Με τα 460MX και 440MX βλέπετε ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι. Δείτε στις φωτογραφίες γιατί τους έδωσα 1/10 κι αν διαφωνείτε, απλώς αγνοήστε τη συγκεκριμένη παράγραφο.

ενώ, από τον πίνακα ελέγχου γραφικών κάθε παιχνιδιού επιλέξαμε τις ρυθμίσεις που εξασφάλιζαν τη βέλτιστη δυνατή ποιότητα απεικόνισης. Το επόμενο βήμα ήταν η προσαρμογή των ρυθμίσεων του driver κάθε κάρτας, έτσι ώστε οι μετρήσεις να είναι άμεσα συγκρίσιμες. Για την ιστορία (και την ουσία!) χρησιμοποιήθηκαν οι drivers Detonators 40.72 της nVIDIA καθώς και οι Catalysts 3.0 της ATI. Η πρώτη δοκιμασία αφορούσε στην επίτευξη μίας όσο το δυνατόν ταχύτερης επίδοσης, επομένως όλες οι παράμετροι τοποθετήθηκαν στο ελάχιστο (μπάρα Low Quality στα ραβδογράμματα). Στη συνέχεια προχωρήσαμε σε ένα σύνθετο τεστ, το οποίο περιελάμβανε Anisotropic Filtering (4x) και Anti-Aliasing (επίσης 4x), με στόχο όχι να ελέγξουμε την ποιότητα απεικόνισης, αλλά να επιβαρύνουμε όσο το δυνατόν περισσότερο τον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών! Πράγματι, η ενεργοποίηση των συγκεκριμένων ρυθμίσεων οδηγεί σε πολύπλοκους γεωμετρικούς υπολογισμούς, οι οποίοι εκτελούνται σχεδόν αποκλειστικά από την GPU (Graphics Processing Unit). Με τη μέθοδο αυτή, λοιπόν, μπορούμε να έχουμε μια καλή εκτί-

Quake III 1.17



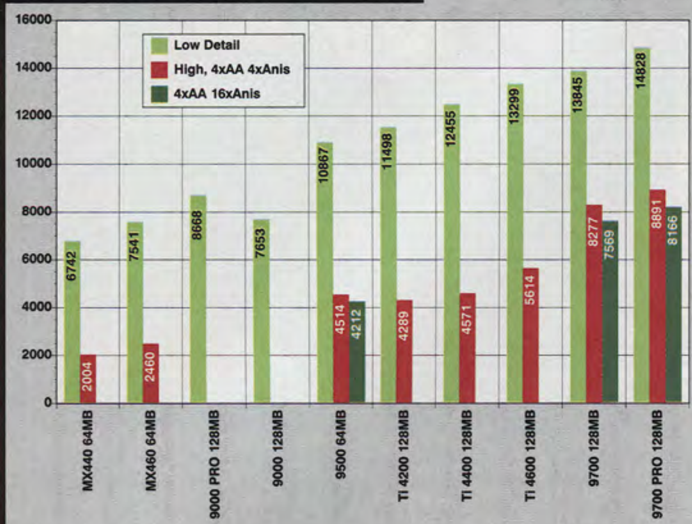
Demo001: Όλες οι κάρτες αποδίδουν εξαιρετικά στο απαρχαιωμένο, πλέον, benchmark, ακόμα και αν αυξήσουμε το επίπεδο των λεπτομερειών. Η μικρή υπεροχή των καρτών της nVIDIA στη μικρή κατηγορία είναι χωρίς αντίκρισμα, αφού σε καμιά περίπτωση το παιχνίδι δεν γίνεται unplayable (ούτε κατά διάνοια!). Και πάλι, όταν ενεργοποιήσουμε το "συνδυασμό που σκοτώνει" (4xAA, 4xAnisotropic), η ATI δείχνει τη δύναμή της.



Demo Annihilator: Τι θα συνέβαινε στην αρένα του Quake, αν βάζαμε ταυτόχρονα 15 bots; Το παρόν benchmark αναλαμβάνει να μας λύσει την απορία με εντυπωσιακό τρόπο, αν και στις ρυθμίσεις χαμηλής ποιότητας το αποτέλεσμα είναι άμεσα εξαρτώμενο από τον επεξεργαστή. Παραπάνω εξηγήσαμε ήδη τη φαινομενική ανωτερότητα της nVIDIA στον πρώτο γύρο. Προσέξτε τη σταθερότητα που δείχνουν από εκεί και πέρα οι "ακριβές" κάρτες της ATI!

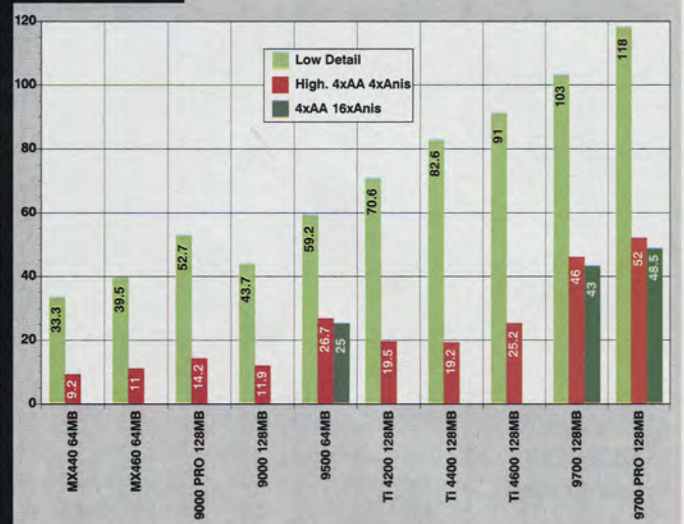
Κάρτες γραφικών: Benchmarking

3D Mark 2001 Special Edition



Ξεκινήσαμε με τις default ρυθμίσεις, ενώ στους δύο τελευταίους γύρους επιλέξαμε 4xAA, Triple Frame Buffer και 32bit Texture Format από το μενού Display και CPU Settings. Νομίζω ότι οι αριθμοί τα λένε όλα... Αξίζει να σημειωθεί ότι οι κάρτες με το MX δεν εκτέλεσαν τα τεστ που αφορούσαν στα χαρακτηριστικά του DirectX 8, ενώ οι 9000 και 9000 Pro δεν κατέστη δυνατό να ολοκληρώσουν με επιτυχία τη σύνθετη δοκιμασία του δεύτερου γύρου, αφού κράσαραν στο τεστ "Nature" (το οποίο, βέβαια, οι κάρτες της σειράς MX δεν μπορούσαν καν να εκτελέσουν, λόγω έλλειψης των απαιτούμενων χαρακτηριστικών).

Aquanox

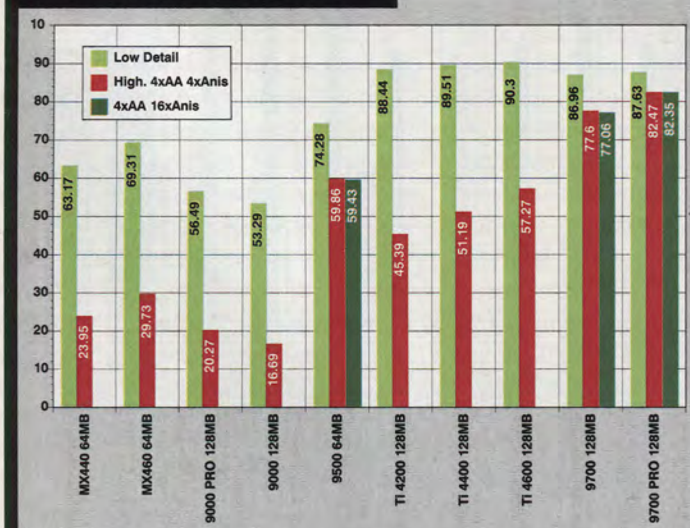


Για να εκτιμήσουμε τις επιδόσεις στο εντυπωσιακό παιχνίδι, που εκμεταλλεύεται πλήρως τα χαρακτηριστικά του DirectX 8, χρησιμοποιήσαμε το Timedemo "Magellan", το οποίο μετρά την επίδοση του ολοκληρωμένου σε ένα cutscene, που υλοποιείται με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Και πάλι στις ανώτερες κατηγορίες δεν έχουμε να σχολιάσουμε τίποτα. Δείτε, όμως, την υπεροχή των οικονομικών καρτών της ATI έναντι των MX (οι οποίες υπενθυμίζουμε πως δεν παρέχουν πλήρη υποστήριξη στα χαρακτηριστικά του DirectX 8).

μηση της συμπεριφοράς των καρτών στο άμεσο μέλλον, μια και οι μηχανές γραφικών γίνονται όλο και πιο απαιτητικές. Οι επιλογές σε κάποιες περιπτώσεις, βέβαια, δεν ήταν ακριβώς αντίστοιχες: τους κυριότερους πονοκεφάλους προκάλεσε η ρύθμιση Anisotropic Filtering, μια και οι αλγόριθμοι που χρησιμοποιούν οι δύο κατασκευαστές διαφέρουν. Για να ξεπεράσουμε το συγκεκριμένο πρόβλημα, πραγματοποιήσαμε στις κάρτες της ATI (γιατί αυτές ήταν που αποκτούσαν σαφές πλεονέκτημα μετά την αύξηση του επιπέδου λεπτομερειών) ακόμα έναν γύρο μετρήσεων, κατά τη διάρκεια του οποίου αυξήσαμε το Anisotropic Filtering στα επίπεδα του 16x!

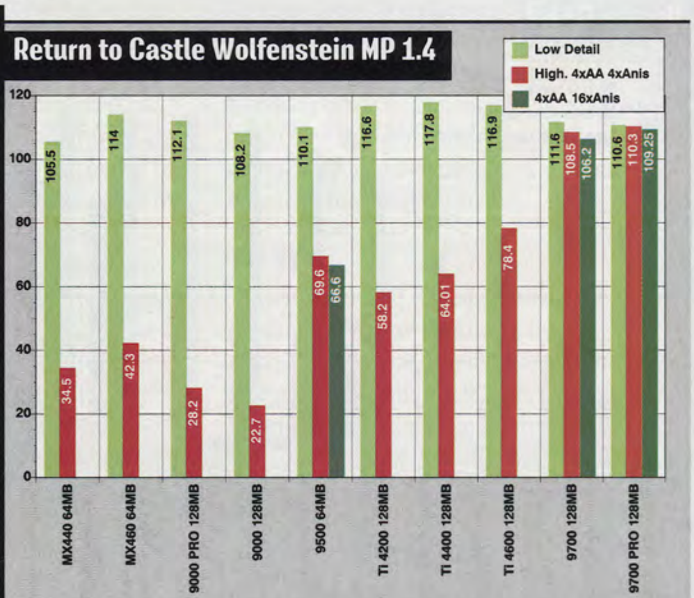
Τονίζουμε επίσης ότι οι επιδόσεις των ολοκληρωμένων MX440 και MX460 στο γύρο "High Quality" είναι ενδεικτικές, αφού οι drivers των εν λόγω καρτών δεν επέτρεπαν τη λειτουργία στις επιθυμητές ρυθμίσεις. Εκεί απλώς αυξήσαμε το επίπεδο των λεπτομερειών στο μέγιστο.

Dungeon Siege v1.11



Και σε αυτή την περίπτωση συμβαίνουν τα ίδια πάνω - κάτω με το benchmark του Quake. Η συγκεκριμένη δοκιμασία χρησιμοποιήθηκε περισσότερο για να σπάσουμε τη μονοτονία των First Person Shooters. Διευκρινίζουμε ότι εδώ έχουμε περιβάλλον Direct 3D με χαρακτηριστικά DirectX 7, άρα η υπεροχή των MX έναντι των 9000 είναι δικαιολογημένη, αλλά χωρίς ουσιαστικό αντίκρισμα.

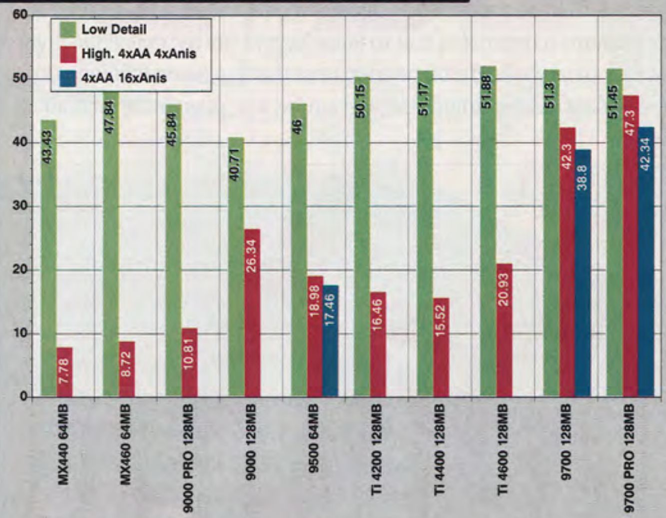
Return to Castle Wolfenstein MP 1.4

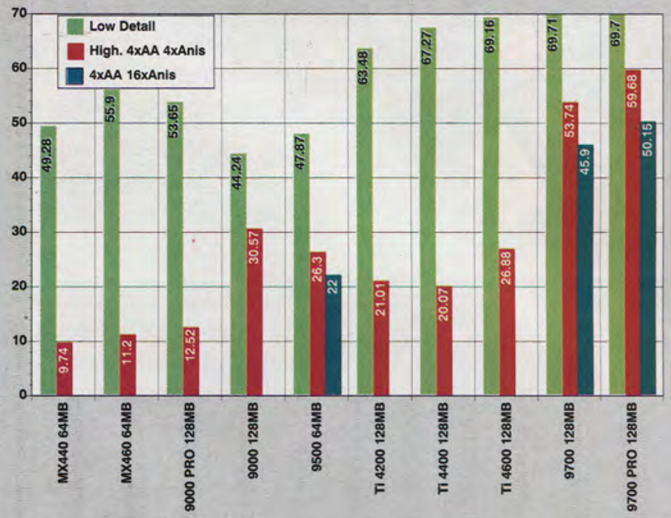


Η "ρετουσαρισμένη" εκδοχή της μηχανής του Quake που χρησιμοποιείται στο παρόν παιχνίδι δίνει αποτελέσματα ανάλογα με αυτά που συναντήσαμε στο benchmark Annihilator και, βέβαια, η αύξηση των λεπτομερειών ευνοεί την ATI.

Για να μετρήσουμε, χρησιμοποιήσαμε το Timedemo "checkpoint", το οποίο εφαρμόζεται στην έκδοση 1.4 του Multiplayer mode και μόνο.

Unreal Tournament 2003 v2166





Antalus Botmatch & Suntemple Botmatch

Κάπου εδώ θα αρχίσουμε να συζητάμε για την κόντρα μεταξύ του εξαιρετικού (και προτεινόμενου για πολλά τεύχη) Ti 4200 με το ολοκαίνουριο 9500. Το "κουτσουρεμένο" chipset της ATI δείχνει να τα καταφέρνει μια χαρά, αφού παρόλο που χάνει στα σημεία στον πρώτο γύρο, η επιβάρυνση του GPU με πρόσθετους υπολογισμούς γέρνει ελαφρώς την πλάστιγγα προς τη μεριά του.

Για τις ανάγκες του τεστ αποφύγαμε να εκτελέσουμε τα benchmarks τύπου Flyby, ώστε οι επιδόσεις να αναφέρονται σε πραγματικές συνθήκες.

ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Στα παλιότερα παιχνίδια, η μπάρα Low Quality αποδεικνύει με τον καλύτερο τρόπο τους θεωρητικούς ισχυρισμούς του πρώτου μέρους του άρθρου: εκεί όπου ο κεντρικός επεξεργαστής του συστήματος αποτελεί τον περιοριστικό παράγοντα, δεν είναι δυνατόν να εξαγάγουμε ασφαλή συμπεράσματα για τις πραγματικές δυνατότητες των ολοκληρωμένων. Δεν είναι δυνατόν η πανίσχυρη Radeon 9700 Pro να έχει μόνο 7-8 καρέ διαφορά από τις σαφώς κατώτερες κάρτες της nVIDIA, ούτε, βεβαίως, να υπολείπεται! Θα ισχυριστεί κάποιος ότι, αν όντως η CPU είναι εκείνη που προκαλεί την ανωμαλία, θα έπρεπε όλες οι κάρτες (από κάποια δυναμικότητα και πάνω, τουλάχιστον) να δώσουν την ίδια ακριβώς επίδοση. Ας μην ξεχνάμε, όμως, ότι κάθε εταιρεία έχει τους δικούς της drivers, οι οποίοι ενσωματώνουν διαφορετικές ρουτίνες, ενώ και οι πυρήνες των chipsets κάθε άλλο παρά παρόμοιοι είναι. Ετσι, τα ανώτατα φράγματα υφίστανται, αλλά είναι διαφορετικά για τα chipsets κάθε κατασκευαστή (π.χ. στο Benchmark Quake III Annihilator είναι περίπου 95 για τις κάρτες της nVIDIA και 86 για τις αντίστοιχες της ATI και, βέβαια, το γεγονός αυτό δεν λέει απολύτως τίποτα για τις πραγματικές δυνατότητες των καρτών!). Αντιλαμβανόμαστε, λοιπόν, τους κινδύνους που εγκυμονεί η μέτρηση των επιδόσεων, αν δεν συνοδεύεται από κριτική αξιολόγηση των αποτελεσμάτων. Θα μπορούσε κάποιος ανυποψίαστος να μετρήσει τις επιδόσεις κάτω από το OpenGL μόνο στο Quake III Annihilator (και τις ρυθμίσεις στους drivers που τοποθετήσαμε εμείς, βεβαίως στο γύρο "Low Quality") και να αποφανθεί για τη σαφή ανωτερότητα των καρτών της nVIDIA!

Η "σύνθετη μέτρηση" ήταν αυτή που έβαλε τα πράγματα στη θέση τους, αλλά και υπογράμμισε τη διαφορά δυναμικότητας στις κάρτες της "ακριβής κατηγορίας". Ηταν πραγματικά εντυπωσιακό να βλέπει κανείς τον "καταποντισμό" των chipsets της nVIDIA, τη στιγμή που τα ολοκληρωμένα της ATI έβγαιναν σχεδόν αλώβητα (ή έστω με μικρές απώλειες) από τη σκληρή δοκιμασία!

Προφανώς, προτού μετρήσουμε, απενεργοποιήσαμε το Vsync. Υπενθυμίζουμε ότι οι drivers της nVIDIA δεν έχουν τέτοια επιλογή εγγενώς, οπότε αναγκαστήκαμε να εφαρμόσουμε ένα μικρό patch.

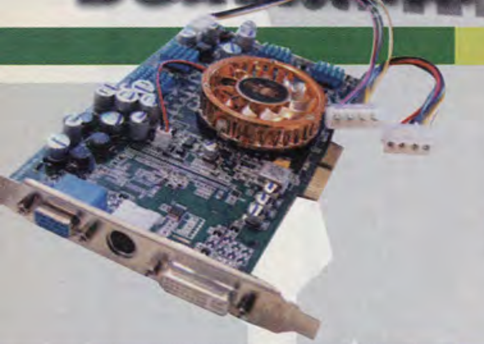
Ας δούμε, όμως, τι διαπιστώσαμε αναλυτικά σε κάθε benchmark!

Serious Sam Second Encounter 1.07



Διευκρινίζουμε ότι δεν εγκαταστήσαμε το patch 1.5, το οποίο βρισκόταν, τη στιγμή που γραφόταν το άρθρο, σε beta έκδοση, άρα οι Shaders παρέμειναν ανενεργοί. Εδώ η επίδοση της 9000 Pro είναι αξιοσημείωτη όσο και παράδοξη. Επαναλάβαμε τις μετρήσεις αρκετές φορές, ωστόσο το αποτέλεσμα παρέμενε αναλλοίωτο. Η αύξηση των λεπτομερειών, βέβαια, επανέφερε τα πράγματα στη θέση τους. Οι μετρήσεις έγιναν με τα scripts της εφαρμογής Autobench, λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα στην ανάλυση 1.024x768 και στην πίστα Grand Cathedral.

Κάρτες γραφικών: Benchmarking



ΕΚΤΟΣ ΣΥΝΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: ΤΟ "ΘΗΡΙΟ" 9700 PRO ΤΗΣ ATI

Ο επεξεργαστής γραφικών Radeon 9700 Pro αποτελεί, τη δεδομένη χρονική στιγμή, το ταχύτερο ολοκληρωμένο της αγοράς και μάλιστα η απόσταση που το χωρίζει από τον ανταγωνισμό είναι πάρα πολύ μεγάλη. Είναι εντυπωσιακό το γεγονός ότι σε πολλές περιπτώσεις η κατακόρυφη αύξηση του επιπέδου λεπτομέρειας δεν έχει κανένα απολύτως αντίκτυπο στις συνολικές επιδόσεις!

Προτεινόμενες υλοποιήσεις:

Hercules 3D Prophet 9700 Pro, € 602,00

Gigabyte Radeon 9700 Atlantis Pro, € 502,00



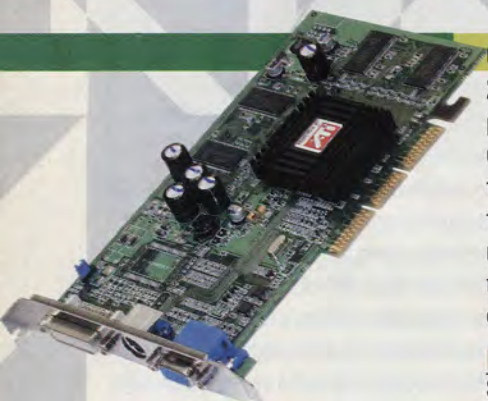
ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ: ΣΗΜΕΙΩΣΑΤΕ Χ

Οι γραφικοί επεξεργαστές GeForce 4 Ti 4200 και Radeon 9500 συνιστούν αξιόλογες προτάσεις, που επιτυγχάνουν κορυφαίες επιδόσεις, ενώ οι κάρτες που τους ενσωματώνουν διατίθενται σε προσιτές τιμές. Προς το παρόν, οι υλοποιήσεις του Ti 4200 είναι οικονομικότερες, ενώ το 9500 προσφέρει μάλλον καλύτερες επιδόσεις, αν αναλογιστεί κανείς τα αποτελέσματα του δεύτερου και του τρίτου γύρου, και, βέβαια, είναι πλήρως συμβατό με το DirectX 9 οπότε ίσως να πρέπει να προτιμηθεί. Ωστόσο η κυκλοφορία της 9500 Pro αναμένεται να φέρει μεγάλες ανακατατάξεις στην κατηγορία αυτή.

Προτεινόμενες υλοποιήσεις:

Sapphire Radeon 9500 Atlantis 64MB, € 240,00

Pixelview GeForce 4 Ti 4200 128MB, € 210,00



ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ GAMING: ATI Radeon 9000 Pro

Στην περίπτωση που δεν θέλετε να υπερβείτε το ψυχολογικό όριο των € 150,00, μπορείτε να προμηθευτείτε ένα μοντέλο που προσφέρει αξιοπρεπείς επιδόσεις. Όσο, μάλιστα, περνάει ο καιρός, η υπεροχή του 9000 Pro έναντι του MX 460 θα γίνεται περισσότερο αισθητή, αφού όλο και περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούν τα χαρακτηριστικά του DirectX 8. Η εικόνα θυμίζει λοιπόν περισσότερο το benchmark του Aquanox και λιγότερο εκείνο του Quake III. Αναλογιστείτε, ακόμα, ότι οι κάρτες που δεν διαθέτουν μηχανές σκίασης είναι πιθανό να αντιμετωπίσουν στο κοντινό μέλλον προβλήματα ασυμβατότητας με συγκεκριμένους τίτλους, αντίστοιχα με αυτά που παρατηρούνται σήμερα στις κάρτες που δεν παρέχουν υποστήριξη στο πρότυπο TnL.

Προτεινόμενες υλοποιήσεις:

Sapphire Radeon 9000 Pro Atlantis 64MB, € 133,00

Sapphire Radeon 9000 Pro Atlantis 128MB, € 158,00



ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: ATI Radeon 9700

Ο δεύτερος σε δυναμικότητα επεξεργαστής γραφικών της ATI υπόσχεται να αποζημιώσει και με το παραπάνω το χρήστη που θα επενδύσει το διόλου ευκαταφρόνητο ποσό των € 405,00 προκειμένου να αποκτήσει μια κάρτα που τον ολοκληρώνει. Αρκετά ακριβότερος από τον GeForce Ti 4600 της nVIDIA, αλλά ασύγκριτα ισχυρότερος, υπόσχεται συμβατότητα με το νεοσύστατο DirectX 9 και βέβαια, σαφώς μεγάλη αντοχή στο χρόνο. Τέλος, η μόνη διαφοροποίησή του σε σχέση με το 9700 Pro είναι οι χαμηλότερες συχνότητες λειτουργίας της μνήμης και του επεξεργαστή του, γεγονός που προκαλεί τον έμπειρο χρήστη να "ξεκλειδώσει" τις κρυμμένες δυνατότητες!

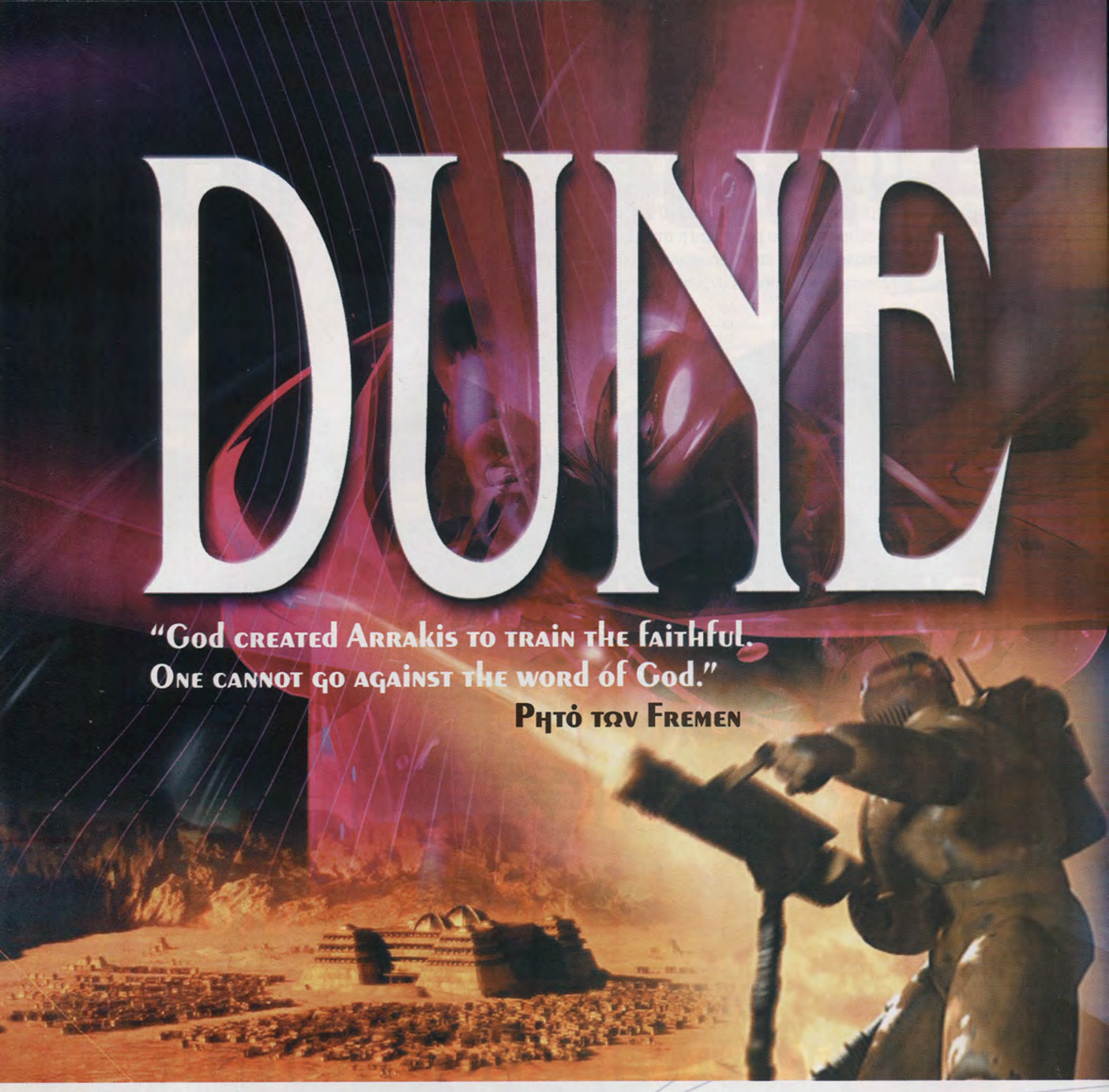
Προτεινόμενη υλοποίηση:

Sapphire Radeon 9700 Atlantis, € 405,00

	Κατασκευαστής	3D Mark	Aquanox	TD1	Annihilator	DS	Antalus	Suntemple	Wolfenstein	SS2	Morrowind	Επιδόσεις
MX440 64MB	Gainward	9,09	5,00	2,27	3,40	5,12	5,19	2,28	3,17	4,08	1,00	40,60
MX460 64MB	Suma	10,17	5,94	2,69	3,76	5,82	5,73	2,59	3,54	5,02	1,00	46,27
9000 PRO 128MB	Hercules	11,69	7,87	2,10	3,14	4,51	5,74	2,56	3,18	5,74	5,00	51,52
9000 128MB	Sapphire	10,32	6,54	1,85	2,89	4,11	6,79	2,89	2,96	5,12	5,00	48,49
9500 64MB	Sapphire	14,66	10,11	3,21	4,12	7,89	6,58	2,87	4,07	5,90	7,50	66,89
Ti 4200 128MB	Gainward	15,51	10,60	3,33	4,11	7,87	6,75	3,27	3,96	5,49	7,50	68,37
Ti 4400 128MB	Suma	16,80	11,98	3,64	4,23	8,27	6,75	3,38	4,12	6,00	7,50	72,66
Ti 4600 128MB	Gainward	17,94	13,67	3,93	4,54	8,68	7,37	3,71	4,42	6,82	7,50	78,58
9700 128MB	Sapphire	18,67	17,53	4,84	4,98	9,67	9,48	4,77	4,98	9,39	7,50	91,82
9700 PRO 128MB	Hercules	20,00	20,00	5,00	5,00	10,00	10,00	5,00	5,00	10,00	10,00	100,00

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.


e-bookshop
Η Digital Content φέρνει
την εποχή του
ηλεκτρονικού βιβλίου
στην Ελλάδα!
www.e-bookshop.gr
➤ Πληροφορίες για ηλεκτρονικά βιβλία
➤ Δωρεάν e-books για τους registered users
➤ Υπηρεσίες για εκδότες και συγγραφείς
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
e-bookshop - Κλάδος της Digital Content A.E. e-mail: e-books@digicon.gr
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 210 9238672-5, Fax: 210 9216847



DUNE

"God created Arrakis to train the faithful.
One cannot go against the word of God."
Ρητό των Fremen

Τον κόσμο του Dune τον γνώρισα εντελώς τυχαία, μέσα από την ταινία του αρκετά εκκεντρικού σκηνοθέτη David Lynch. Δεν είναι εύκολο να εξηγήσει κανείς στον αμύητο αναγνώστη το βάθος του Σύμπαντος του Dune και την ιδιαίτερη προσωπικότητα του δημιουργού τους, του Frank Herbert. Τα "Χρονικά του Dune", έξι ιστορίες σοβαρής επιστημονικής φαντασίας, αποτελούν σίγουρα τους πιο πολύπλοκους και ρεαλιστικούς κόσμους που γράφτηκαν ποτέ. Εμπεριέχουν έναν απέραντο και φουτουριστικό κόσμο, που εκτείνεται σε χιλιάδες χρόνια της ανθρώπινης ιστορίας και προσπαθεί να συλλάβει το ανθρώπινο πνεύμα μέσα από πολιτικούς μηχανισμούς και ηθικά διλήμματα. Το πρώτο μέρος της σειράς, μάλιστα, το Dune, κέρδισε το Nebula Award το 1965 και μοιράστηκε το Hugo Award τον αμέσως επόμενο χρόνο, κερδίζοντας τους απανταχού λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας και μετατρέποντας το συγγραφέα του σε κλασικό του είδους.

Βίος και πολιτεία

Ο Frank Herbert γεννήθηκε στην Τακόμα της Ουάσινγκτον. Ξεκίνησε την καριέρα του ως δημοσιογράφος και υπηρέτησε στο Αμερικανικό Ναυτικό κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Το 1941 παντρεύτηκε τη Flora Parkinson, αλλά πολύ σύντομα χώρισαν και το 1946 παντρεύτηκε την Ann Stuart, επίσης συγγραφέα. Το 1946-47 φοίτησε στο Πανεπιστήμιο της Ουάσινγκτον στο Seattle. Εργαζόταν ως ρεπόρτερ και συντάκτης σε μερικές εφημερίδες της Δυτικής Ακτής και συνέγραφε λόγους για πολιτικούς. Το 1972 μεταβαίνει στο Βιετνάμ και το Πακιστάν, όπου εργάζεται ως σύμβουλος κοινωνικών και οικολογικών μελετών, ενώ συνεχίζει να κάνει σεμινάρια και να δίνει διαλέξεις στο Πανεπιστήμιο της Ουάσινγκτον. Το 1973 ήταν σκηνοθέτης και φωτογράφος της τηλεοπτικής σειράς "The Tillers". Μέχρι το 1972 ο Herbert εξέδιδε κοινωνικώς επηρεασμένη επιστημονική φαντασία. Ύστερα από αυτή τη χρονιά αρχίζει να γράφει συνεχώς και κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '50 αρκετές σύντομες ιστορίες του θα δημοσιευθούν σε περιοδικά επιστημονικής φαντασίας, όπως το "Startling Stories". Την επόμενη δεκαετία έγραψε λιγότερες από 20 σύντομες ιστορίες επιστημονικής φαντασίας. Το 1955 κυκλοφόρησε το βιβλίο του "The Dragon In the Sea", ένα φουτουριστικό



"Δεν γνωρίζω τίποτε άλλο συγκρίσιμο [με το Dune] παρά τον 'Αρχοντα των Δακτυλιδιών'", Arthur C. Clarke

του Ιάκωβου Βλιώρα

υποβρυχιακό θρίλερ, το οποίο προέβλεπε διεθνή επεισόδια σε σχέση με την κατανάλωση του πετρελαίου και την παραγωγή του μαύρου χρυσού. Ο κόσμος του Dune παρουσιάστηκε σε συνέχειες τον Δεκέμβριο του 1963 μέχρι τον Φεβρουάριο του 1964 στο περιοδικό "Analog" με σχέδια του John Schoenherr, αλλά ο συγγραφέας έγραψε εκ νέου πολλά από τα στοιχεία του Dune πριν να το εκδώσει σε μορφή βιβλίου.

Στη δεκαετία του '70 και '80 συνεργάστηκε με τον Bill Ransom και εξέδωσαν μαζί την τριλογία της Pandora: "The Jesus Incident" (1979), "The Lazarus Effect" (1983) και "The Ascension Factor" (1988), όπου διερευνάται η σχέση μεταξύ ανθρώπων "προστατευμένων από το θείο" και των ιθαγενών της Pandora. Στο "Dune" ο συγγραφέας προσεγγίζει ένα παράξενο μέλλον, επικεντρωμένο γύρω από έναν πολύπλοκο διαπλανητικό πολιτισμό. Η ιδέα του Herbert τοποθετείται στα τέλη του '50, οπότε μελετούσε ένα κυβερνητικό οικολογικό πρόγραμμα που σκοπό είχε την άμεση αντιμετώπιση των αμμόλοφων (sand dunes) στην ακτογραμμή του Ορεγκον. Το βιβλίο πούλησε πάνω από 12 εκατομμύρια αντίτυπα και μεταφράστηκε σε πολλές γλώσσες, ανάμεσα στις οποίες και τα ελληνικά. Το 1984, ύστερα από κόντρες και προβληματισμούς, μεταφέρθηκε στη μεγάλη οθόνη από τον David Lynch, με ένα σημαντικό για την εποχή cast. Η ίδια η ταινία "θάφτηκε" από τους Αμερικανούς κριτικούς, αλλά διακρίθηκε στην Ευρώπη και την Ιαπωνία. Δύο χρόνια αργότερα, στις 12 Φεβρουαρίου 1986, ο μεγάλος συγγραφέας, ο οποίος σχεδίαζε τη συγγραφή ενός έβδομου βιβλίου με τον τίτλο "Dune 7", πεθαίνει από καρκίνο ύστερα από πολύμηνη μάχη με την ασθένεια.

Dune Classic Chronicles
Frank Herbert's Dune

Το θρυλικό έπος του Dune ξεκινά με την παρουσίαση του φημισμένου Οίκου των Ατρειδών και του πρωταγωνιστή του βιβλίου Paul Atreides. Ο Οίκος των Ατρειδών βρίσκεται σε συνεχή αντιπαράθεση με τον Οίκο των Harkonnen, μία παράξενη φυλή, που διψάει για εξουσία και δύναμη. Οταν ο Αυτοκράτορας του Γνωστού Σύμπαντος διατάζει το Δούκα Leto, πατέρα του Paul, να αναλάβει την εξουσία στον πλανήτη Arrakis, τη μόνη πηγή του περίφημου Spice Melange (καρυκεύματος), ο Δούκας γνωρίζει ήδη ότι μεταβαίνει σε μία παγίδα των εχθρών του. Το βιβλίο χωρίζεται σε τρία μέρη, όπως τα ήθελε ο δημιουργός τους εξαρχής: Στο πρώτο μέρος βλέπουμε την αποκάλυψη της συνωμοσίας εναντίον του Οίκου των Ατρειδών, το θάνατο του Δούκα και τις δολοπλοκίες των Harkonnen προκειμένου να πάρουν αυτά που έχασαν. Ο Πωλ μαζί με τη μητέρα του Τζέσικα καταφέρνουν να γλιτώσουν από τον Οίκο των Harkonnen, ενώ στο δεύτερο μέρος γνωρίζουν τη φυλή των Fremen, μία νομαδική φυλή που ουσιαστικά είναι η μόνη κυρίαρχος στον πλανήτη. Το Spice είναι βασικό συστατικό για τα διαστρικά ταξίδια, παρέχει στον εθισμένο σε αυτό ψυχικές υπερδυνάμεις και παρατείνει τη ζωή. Χωρίς αυτό δεν είναι δυνατή η επικοινωνία των πλανητών μεταξύ τους. Ο Πωλ αποφασίζει να εκδικηθεί το χαμό του πατέρα του και την ταπείνωση του Οίκου του. Ετσι, υιοθετεί το όνομα Muad'Dib, αναλαμβάνει την ηγεσία των Fremen και ετοιμάζεται για την τελική αναμέτρηση με τους υπέρτατους εχθρούς του, τους Harkonnen, καθώς και με τον αυτοκράτορα που τον πρόδωσε. Το τρίτο και τελευταίο μέρος εξηγεί την άνοδο του Πωλ στην εξουσία. Ο Πωλ δαμάζει τα Σκουλήκια των Αμμόλοφων (sandworms), πίνει το "Νερό της Ζωής", ένα αρκετά δυνατό ναρκωτικό με ψυχοφαρμακευτικές ιδιότητες, και εκπληρώνει την προφητεία του Τάγματος των Bene Gesserit, με το να αυτοπαρουσιάζεται ως Μεσσίας και να μεταμορφώνεται κυριολεκτικά σε Θεό.

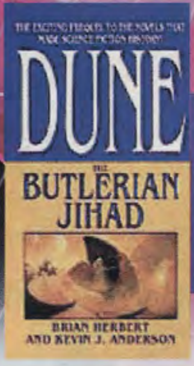
Το Dune μάς αποκαλύπτει ένα νέο είδος διαστημικής σαπουνόπερας, όπου τα θέματα που κυριαρχούν είναι η καλλιέργεια ψυχικών δυνάμεων, όπως η προ-νόηση (pre-science, ένα θέμα που το βλέπουμε με άλλη μορφή στην ταινία "Minority Report"), οι ενδογαλαξιακές πολιτικές και μηχανισμοί, η θρησκεία, η ανάπτυξη ενός εξωγήινου οικοσυστήματος, όπου κυριαρχεί το Νερό ως το απόλυτο αγαθό, καθώς και ο Μεσσιανισμός.

Dune Messiah - Children of Dune - God Emperor of Dune

Στις τρεις συνέχειες του Dune ο Herbert επικεντρώνεται πιο πολύ στους πολιτικούς μηχανισμούς, αλλά και στους ίδιους τους χαρακτήρες, οι οποίοι έχουν ωριμάσει αρκετά σε σχέση με το πρώτο μέρος. Στο "Μεσσία του Dune" ο Πωλ προσπαθεί να απαγκιστρωθεί από τη θέση του αυτοκράτορα που έχει αναλάβει, καθώς και από τη θρησκεία που ο ίδιος δημιούργησε, ενώ παράλληλα επιδιώκει να συνεχίσει τη ζωή του με την αγαπημένη του Chani , τη γυναίκα-ερωμένη του. Την ίδια στιγμή, όμως, κρυφά συμφέροντα σχεδιά-

DUNE

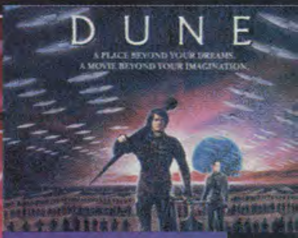

Brian Herbert & Kevin J. Anderson.



Η συγκλονιστική prequel αναφορά στον ιερό πόλεμο της Jihad κατά των μηχανών.



Το περιοδικό "Analog", όπου πρωτοδημοσιεύθηκαν τα έργα του Herbert.



Το κινηματογραφικό όραμα του David Lynch.

ζουν τη δολοφονία ολόκληρης της οικογένειάς του. Το κακό δεν αργεί να γίνει και οι συνεχείς πολιτικές ανατροπές καθηλώνουν σε αυτό που θα μπορούσα με επιφύλαξη να χαρακτηρίσω ως καθαρό πολιτικό εγχειρίδιο εξουσίας. Στα "Παιδιά του Dune" βλέπουμε τους απόγονους του Πωλ, τα δύο παιδιά του, να προσπαθούν να επιβιώσουν χωρίς τους γονείς τους σε έναν κόσμο που επιθυμεί μόνο την εξαφάνιση του Οίκου των Ατρειδών. Τα δάνεια από την αρχαία ελληνική τραγωδία και το μύθο των Ελλήνων Ατρειδών είναι αισθητά και στον Ελληνα αναγνώστη κάνει ιδιαίτερη αίσθηση η προσήλωση του Αμερικανού συγγραφέα σε τέτοιες τραγικές καταστάσεις. Ο Leto και η Ghanima, τα δύο αδέρφια, θα μας θυμίσουν τους τραγικούς ήρωες του μύθου, τον Ορέστη και την Ηλέκτρα, οι οποίοι προσπαθούν να ζήσουν σε έναν κόσμο που δεν τους θέλει. Στην τρίτη συνέχεια, "Θεός-Αυτοκράτωρ του Dune", ο Leto επιβάλλει τη δική του "pax universalis" στο Σύμπαν. Οπως πολύ σωστά υπογραμμίζουν οι Brian Aldriss και David Wingrove, "...το βιβλίο αυτό ίσως είναι το λιγότερο πολύπλοκο από όλες τις υπόλοιπες νουβέλες του Dune, γι' αυτό το λόγο όμως είναι και το πιο ικανοποιητικό." Ο πλανήτης πια από μία τεράστια έρημος έχει γίνει ένας επίγειος παράδεισος, όπου όμως κυριαρχεί ο Αυτοκράτορας Leto, ο απόγονος του Πωλ, ο οποίος δέχτηκε να συνενωθεί με τα Σκουλήκια του πλανήτη Arrakis και να γίνει ο ίδιος ένα ανθρωπόμορφο Σκουλήκι, με τεράστια ευφυΐα και σκέψη. Οι κάτοικοι του πλανήτη τον λατρεύουν σαν θεό. Σε αυτό το μέρος των Χρονικών του Dune ο Herbert κάνει μία καινοτομία, αναβαθμίζοντας το ρόλο της γυναίκας από απλό παρατηρητή σε πρωταγωνιστή των γεγονότων. Οι στρατοί του Leto αποτελούνται εξ ολοκλήρου από γυναίκες πολύ ανώτερες από τον αρσενικό πληθυσμό, οι οποίες προστατεύουν με την ίδια τους τη ζωή τον ηγέτη και αρχηγό τους. Ο Herbert χαρακτηρίστηκε ως "γελοίος σεξιστής" γι' αυτές τις επιλογές του, αλλά δεν μπορώ να συμφωνήσω με την άποψη αυτή, καθώς το ίδιο το βιβλίο είναι ιδιαίτερα διαφωτιστικό και δίνει σαφείς απαντήσεις στους επικριτές του.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΒΑΣΙΚΩΝ ΟΡΩΝ

Arrakis: Ο πλανήτης γνωστός και ως Dune. Τρίτος πλανήτης του Canopus.

Spice Melange: Ναρκωτική ουσία, βασικό συστατικό για διαστρικά ταξίδια. Με αυτήν επιμηκύνεται η ζωή, μπορείς να δεις το μέλλον, ενώ οι πλοηγοί (Guild Navigators) μπορούν να ταξιδέψουν στο υπερδιάστημα (τη διάσταση X) . Φυσικά, προϋποθέτει μακροχρόνια χρήση, ενώ ο εθισμός της φαίνεται από το γεγονός ότι κάνει τα μάτια του χρήστη... μπλε. Το spice προέρχεται από τα σκουληκάκια (μήκους κάποιων χιλιομέτρων) του πλανήτη Arrakis και αποτελεί την πεμπτουσία του Water of Life (Νερό της Ζωής= το spice στην πιο καθαρή μορφή του, αν το πάρει κάποιος τέζα εκτός από συγκεκριμένα άτομα...).

Atreides: Στο "Children of Dune", όταν η Alia, αδερφή του Πωλ, αρχίζει να ακούει φωνές, μία από αυτές λέει: "Εγώ, ο Αγαμέμνων, ο πρόγονός σου, απαιτώ ακρόαση!" Στο God Emperor of Dune ο Leto II γράφει: "Ο πατρικός μου παππούς είναι ο Leto Atreides, απόγονος από τον Οίκο του Ατρέα, ανιχνεύοντας την καταγωγή του μέχρι τις ελληνικές ρίζες." Ετσι επιβεβαιώνεται η υποψία ότι οι Ατρείδες του Καλαντάν είναι απόγονοι του αρχαίου ελληνικού Οίκου των Ατρειδών από τις Μυκήνες. Ιδρυτής του Οίκου των Ατρειδών ήταν ο Ατρεύς, ο γιος του οποίου, ο Αγαμέμνων, οδήγησε τους Ελληνες στον Τρωικό Πόλεμο, όπως περιγράφεται στην "Ιλιάδα" του Ομήρου.

Butlerian Jihad: Αλλιώς η Μεγάλη Επανάσταση. Η Σταυροφορία ενάντια στους Υπολογιστές, στις σκεπτόμενες Μηχανές και στα ενσυνείδητα ρομπότ, που ξεκίνησε το 201 B.G. και τελείωσε το 108 B.G.

Fremen: Οι ελεύθερες φυλές του Αρράκις. Οι Fremen ζουν όπως οι Βεδουίνοι, περιπλανώμενοι συνεχώς.

Muad 'Dib: Το υιοθετημένο kangaroo ποντίκι του Αρράκις. Στη μυθολογία των Fremen το σχέδιό του παρουσιάζεται στη σκιά του δεύτερου Φεγγαριού του Πλανήτη. Το όνομα αυτό οικειοποιήθηκε ο Πωλ Ατρείδης.

Heretics of Dune - Chapterhouse Dune

Η εξαλογία των βιβλίων τελειώνει σχετικά απότομα. Με τους "Αιρετικούς του Dune" ο πλανήτης Arrakis γίνεται πάλι έρημος, τα Σκουλήκια έχουν αρχίσει να εξαφανίζονται, ενώ τα παιδιά του πλανήτη έχουν αρχίσει να ασχολούνται με μία καινούρια αίρεση που ονομάζεται Αγάπη. Το έκτο και τελευταίο μέρος, το "Chapterhouse Dune" (Ο επικεφαλής Οίκος του Dune), ο πλανήτης έχει καταστραφεί, ενώ οι απόγονοί του έχουν αποικήσει έναν πράσινο πλανήτη και τον μετατρέπουν σιγά-σιγά σε έρημο. Το βιβλίο τελειώνει αφήνοντας πολλά ερωτηματικά σε σχέση με τους χαρακτήρες αλλά και την πλοκή και μας δίνει την εντύπωση ότι ένα έβδομο βιβλίο θα ακολουθούσε. Ο γιος του Frank Herbert, ο Brian Herbert, ποτέ δεν φανταζόταν ότι θα συνέχιζε το έργο του πατέρα του. Είχε ήδη στη διάθεσή του τις σημειώσεις του πατέρα του, αλλά δεν ήθελε να απογοητεύσει τους χιλιάδες θαυμαστές του Dune Universe. Η συνεργασία του, όμως, με τον Kevin J. Anderson, έναν φανατικό θαυμαστή του Herbert, τον έπεισε να το τολμήσει.

Prelude to Dune
House Atreides - House Harkonnen - House Corrino

Επειτα από μία τηλεφωνική συνδιάλεξη με τον Kevin J. Anderson ο Brian Herbert ήταν πεπεισμένος ότι η συνεργασία τους θα είχε επιτυχία. Και οι δύο άνδρες είχαν γνήσιο πάθος για το Σύμπαν του Dune, ενώ για τον Brian Herbert αποτελούσε κληρονομικό δικαίωμα. Το φθινόπωρο του 1999 εκδόθηκε το "Dune: Ο Οίκος των Ατρειδών",



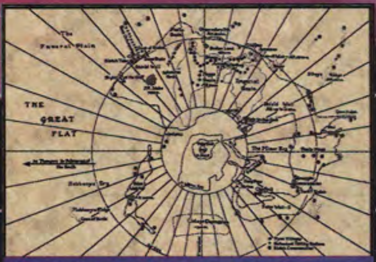
Το πρώτο adventure game γύρω από τον κόσμο του Dune.



Η τελευταία προσπάθεια αναπαράστασης του Dune Universe.



Αιώνια πίστη στο Μεσσία... Κράτσα (;)



Ο πολύτιμος χάρτης του πλανήτη Αρράκις.



Εισαγωγική σκηνή από το Emperor Battle for Dune.



Εκπληκτικά γραφικά από τα εφέ της σειράς.



Ο κόσμος του Dune μέσω της τηλεόρασης.

το οποίο αποτελεί, μάλιστα, prequel στην αυθεντική σειρά (κυκλοφορεί και στη χώρα μας από τις εκδόσεις Anubis). Σε αυτό καθώς και στα δύο επόμενα βιβλία που κυκλοφόρησαν, το "Dune: Ο Οίκος Χαρκόννεν" και "Dune: Ο Οίκος Κορρίνο", οι συγγραφείς εξιστορούν τα γεγονότα πριν ο Paul Atreides να μεταβεί στον Αρράκις στην αυθεντική σειρά. Οι δύο συγγραφείς και θαυμαστές του Frank Herbert προτίμησαν να αφιερώσουν το πάθος τους περισσότερο στη συγγραφή prequel βιβλίων παρά συνεχειών της αυθεντικής σειράς, πιστεύοντας ότι το κοινό διψούσε να μάθει την προϊστορία του Πωλ, ή του Duke Leto, ή των Χαρκόννεν. Παρόλο που στα νέα βιβλία λείπει η μαγεία του αρχικού δημιουργού τους, το σίγουρο είναι ότι θέματα όπως η φιλοσοφία, η θρησκεία και η οικολογία, που σημάδεψαν το έργο του Frank Herbert, επανέρχονται, με μια δόση μεγαλύτερης δράσης. Η συνεργασία ήταν όντως επιτυχής. Το κοινό αγκάλιασε και τα τρία νέα βιβλία, δίνοντας ώθηση στο συγγραφικό δίδυμο να ασχοληθεί και με μία καινούρια prequel τριλογία, η οποία έχει ως βασικό θέμα της τη μάχη των Ανθρώπων εναντίον των Σκεπτόμενων Μηχανών, 10.000 χρόνια πριν από το αυθεντικό Dune. Το πρώτο βιβλίο της τριλογίας με τίτλο "Dune: The Butlerian Jihad" έχει ήδη κυκλοφορήσει και αναμένεται να έχει και αυτό τεράστια επιτυχία.

Επιρροή του Dune στη μικρή και μεγάλη οθόνη, στην οθόνη του υπολογιστή, αλλά και στη μουσική σκηνή

Το Σύμπαν του Dune δεν έχει περάσει απαρατήρητο ούτε από τον κινηματογράφο ούτε από την τηλεόραση. Το 1984 μεταφέρθηκε στο σινεμά υπό τις σκηνοθετικές οδηγίες του David Lynch και με ένα εξαίσιο καστ, όπως οι Kyle MacLachlan, Francesca Annis, Kenneth McMillan, Sting, Sean Young, Patrick Stewart και Max Von Sydow. Δυστυχώς, το αμερικανικό κοινό απογοητεύθηκε από το τελικό αποτέλεσμα, καθώς έλειπαν αρκετά στοιχεία από το βιβλίο, στα οποία οφειλόταν και η επιτυχία του. Η απλοποίηση των χαρακτήρων αλλά και οι καινοτομίες της πλοκής αποτελούν ίσως τις βασικές αδυναμίες του σεναρίου που επιμελήθηκε ο ίδιος ο Lynch. Ακόμη και η χρησιμοποίηση του ίδιου του Frank Herbert ως συμβούλου της ταινίας δεν έπεισε το αμερικανικό κοινό, που γρήγορα ξέχασε την ταινία.

Το 2000 έγινε μία δεύτερη απόπειρα μεταφοράς του βιβλίου στη μικρή οθόνη αυτή τη φορά. Ο σκηνοθέτης John Harrison προσπάθησε να αποτυπώσει σε 3 δίωρα επεισόδια το μεγαλείο του Dune, έχοντας ως πρωταγωνιστές γνωστούς και άγνωστους ηθοποιούς, όπως οι Alec Newman, Saskia Reeves, Barbora Kodetova, Julie Cox, William Hurt, Giancarlo Giannini και Ian McNeice. Τα συναισθήματα αυτή τη φορά ήταν ανάμικτα. Μπορεί η ίδια η σειρά να μη διακρίθηκε, τιμήθηκε όμως για τη συνδρομή του στη δημιουργία της ο γνωστός κινηματογραφιστής Vittorio Storaro με το "Life Achievement Award" από την American Society of Cinematographers. Πολύ γρήγορα αποφασίστηκε από το SCI FI Channel η παραγωγή μίας δεύτερης τηλεοπτικής μίνι σειράς με τον τίτλο "Frank Herbert's Children of Dune", βασισμένης στο 2ο και 3ο βιβλίο της αυθεντικής εξαλογίας, "Dune Messiah" και "Children of Dune". Πρωταγωνίστρια της σειράς ήταν η γνωστή Susan Sarandon, στο ρόλο της Wensicia, μίας αδίστακτης πριγκίπισσας που αγωνιά να επαναφέρει τον Οίκο της στο θρόνο. Άλλοι ηθοποιοί που επιστρέφουν είναι η Julie Cox ως Princess Irulan και η Barbara Kodetova ως Chani, ενώ νέοι χαρακτήρες θα είναι η Alice Krige ("Star Trek: First Contact") ως Lady Jessica, Edward Atterton,

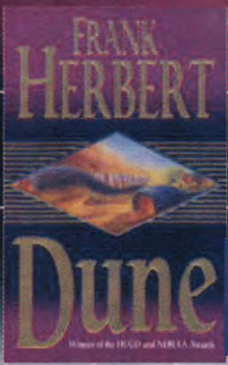
Ενα απόσπασμα επιστολής του Frank Herbert, στην οποία επεξηγεί το έργο του. Στο επίσημο site των βιβλίων θα μπορέσετε να διαβάσετε το "Dune Genesis", όπου ο δημιουργός περιγράφει όλο το δημιούργημά του.

Απρίλιος 1984

"Οταν συνέγραφα το Dune... δεν υπήρχε στο μυαλό μου χώρος για ανησυχία γύρω από την επιτυχία ή αποτυχία του βιβλίου. Με ενδιέφερε μόνο το γράψιμο. Εξι χρόνια έρευνας είχαν προηγηθεί της ημέρας που έκατσα κάτω και άρχισα να συνθέτω την ιστορία και η πολυπλοκότητα των δομών της υπόθεσης, την οποία είχα σχεδιάσει, απαιτούσε έναν ιδιαίτερο βαθμό συγκέντρωσης εκ μέρους μου, που δεν είχα ξανανιώσει.
Θα ήταν μία ιστορία που εξερευνούσε το μύθο του Μεσσία.
Θα ήταν μία άλλη οπτική ενός κατοικημένου πλανήτη που δρούσε ως ενεργειακή μηχανή.
Θα ήταν μία διείσδυση στις συνδεόμενες επιστήμες της πολιτικής και της οικονομίας.
Θα ήταν η εξέταση της απόλυτης πρόβλεψης και των συνεπειών της.
Θα είχε ένα ναρκωτικό που προκαλεί επίγνωση και θα έλεγε τι θα συνέβαινε από την εξάρτηση μίας τέτοιας ουσίας.
Το πόσιμο νερό θα ήταν μία αναλογία προς το πετρέλαιο και το ίδιο το νερό, ένα συστατικό του οποίου η προμήθεια ελαττώνεται με τη μέρα.
Θα ήταν μία οικολογική νουβέλα, με πολλές προεκτάσεις, καθώς και μία ιστορία όπου θα εξετάζονταν οι άνθρωποι, οι ανησυχίες τους και οι αξίες τους. Θα έπρεπε να παρακολουθώ καθένα από αυτά τα επίπεδα σε κάθε στάδιο της δημιουργίας του βιβλίου.
Δεν είχα καιρό για να σκεφτώ για τίποτε άλλο.
Αυτή ήταν η πρόθεσή μου από την αρχή.

Frank Herbert"

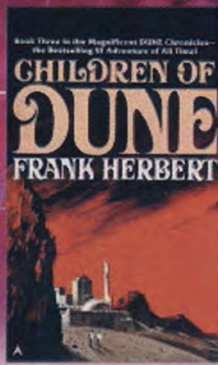
DUNE



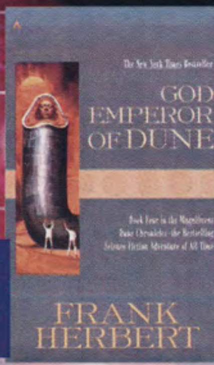
Το βιβλίο από το οποίο ξεκίνησαν όλα...



Ο Μεσσίας του Dune.



Τα παιδιά του Dune.



Το τέταρτο μέρος της επιτυχημένης σειράς.

Steven Berkoff, Jessica Brooks και ο James McAvoy στο ρόλο του Leto II. Η σειρά αναμένεται να κυκλοφορήσει το 2003.

Από το χώρο του Dune δεν θα μπορούσαν να λείπουν τα παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών. Σίγουρα οι λάτρεις του Dune θα θυμούνται το Dune, το αξέχαστο graphic adventure/strategy που κυκλοφόρησε το 1992 από την Cryo σε συνεργασία με τη Virgin Games. Το παιχνίδι ήταν βασισμένο τόσο στο βιβλίο όσο και στην ταινία και περιείχε αυθεντικές σκηνές από το φιλμ. Το βασικό ατού του ήταν η εθιστικότητά του. Το 1998 ακολούθησε το Dune 2000, ένα παιχνίδι στρατηγικής της Virgin/EA σε συνεργασία με τη Westwood Studios. Τα γραφικά ήταν θεσπέσια, ενώ η μουσική πολύ υψηλής ποιότητας. Το interface έμοιαζε με αυτό του Red Alert, αλλά τα επίπεδα, οι μονάδες και τα νέα features ήταν δημιουργημένα από την αρχή. Ο τίτλος πούλησε ιδιαίτερα λόγω των δυνατοτήτων του για multiplayer gaming. Τον Ιούνιο του 2001 κυκλοφόρησε το Emperor: Battle For Dune (αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού στο τεύχος 142, Αύγουστος 2001), ένα παιχνίδι στρατηγικής real time, όπου συνεχίζεται η ιστορία του Dune 2000. Σε αυτό εμφανίζεται και ένας νέος Οίκος, οι Ordos, οι οποίοι επιθυμούν να γίνουν αυτοκράτορες. Τέλος, τον Σεπτέμβριο του 2001 κυκλοφόρησε από την Cryo το action/adventure Frank Herbert's Dune, βασισμένο στο βιβλίο του συγγραφέα. Αλλα παιχνίδια, όπως η συνέχεια του Dune Generations, αναμένεται να κυκλοφορήσουν τα επόμενα χρόνια.

Ομως, και η αμερικανική και διεθνής μουσική σκηνή χρωστά πολλά στο δημιουργό του Σύμπαντος του Dune. Πολλά διάσημα αμερικανικά συγκροτήματα έχουν τιμήσει τον Frank Herbert είτε γράφοντας τραγούδια εμπνευσμένα από το Dune είτε παίρνοντας το όνομά τους από το μοναδικό αυτό κόσμο. Συγκροτήματα όπως οι Arrakis, οι Astral Projection, οι Dune, οι Kwisatz Haderach, οι Shai Hulud και StillSuits οφείλουν το όνομά τους στον κόσμο του

Επιστροφή στο μυθικό



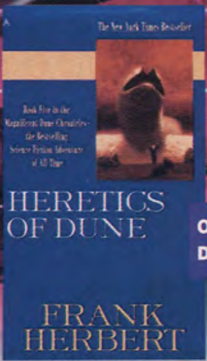
***Π**ερίπλοκο, μεγαλοφυές και προφητικό, το πολυβραβευμένο χρονικό του DUNE του Frank Herbert αιχμαλώτισε τη φαντασία εκατομμυρίων αναγνωστών σε ολόκληρο τον κόσμο. Τώρα, δουλεύοντας πάνω σε αρχεία του πατέρα του, ο Brian Herbert σε συνεργασία με το συγγραφέα γνωστών επιτυχιών Kevin J. Anderson δημιούργησε μια τριλογία προοίμιο του DUNE.*

Η νέα σειρά εξιστορεί με μαγευτικό τρόπο τα γεγονότα που διαμόρφωσαν το συναρπαστικό κόσμο του Frank Herbert. Παράλληλα ξετυλίγει νέους γρίφους, που μοιάζουν να βγαίνουν μέσα από τις αμμώδεις εκτάσεις στις οποίες θα περπατήσει κάποτε ο Πωλ "Μουάντ Ντιμπ" Ατρείδης.

Έτσι, στα χρόνια που μεσολαβούν ως τη γέννηση του Πωλ, ξεκινάει μια νέα, αξέχαστη περιπέτεια...

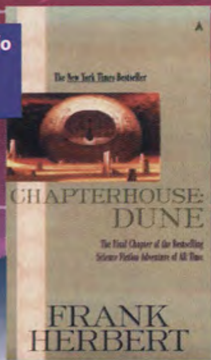
Το μελάνζ συνεχίζει να ρέει...





Οι αιρετικοί του Dune.

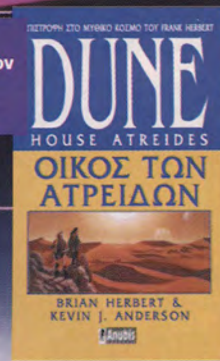
Το τελευταίο μέρος της σειράς.





Η αφίσα της τηλεοπτικής σειράς σε όλο το μεγαλείο της.

Καλώς ήλθατε στον Οίκο των Ατρειδών.



Dune, ενώ άλλοι δημιουργοί έχουν εμπνευστεί τραγούδια από αυτόν, όπως οι Blind Guardian το "Traveller in time" στο album: "Tales from the Twilight World", ο Fatboy Slim το "Weapon of Choice" στο album: "Halfway between the Gutter and the Stars", ο Jamiroquai το "Travelling without Moving" στο album: "Travelling without Moving", ενώ και οι Iron Maiden εμπνεύστηκαν τους στίχους του "To Tame a Land" στο album: "Piece of Mind". Ενα ανέκδοτο, μάλιστα, θέλει τους Iron Maiden να προσεγγίζουν τον Frank Herbert με την ιδέα να συνθέσουν μουσική για το Dune και να απορρίπτονται με τη φράση: "Στον Frank Herbert δεν αρέσει η ροκ μουσική, ιδιαίτερα η hard rock! Και σίγουρα δεν ακούει Iron Maiden!!!"

Dune - Arrakis - Desert Planet...

Αναμφισβήτητα, ο Brian Herbert και ο Kevin J. Anderson δεν θα σταματήσουν μόνο στη συγγραφή prequel βιβλίων. Εχοντας αποθηκεύσει σε μυστικό μέρος τις μοναδικές σημειώσεις του Frank Herbert γύρω από το "Dune 7", που δεν μπόρεσε ποτέ να τελειώσει, πιστεύουν ότι σύντομα θα έρθει ο καιρός που οι πιστοί θαυμαστές του θα διαβάσουν τον επίλογο αυτού του μεγάλου έπους. Οπως έχουν υπογραμμίσει και οι δύο σε συνεντεύξεις τους, "Γνωρίζουμε το βασικό σκελετό του 'Dune 7', γνωρίσουμε πού ήθελε να πάει ο Frank Herbert και πώς επιθυμούσε να τελειώσει την ιστορία του. Σίγουρα, όμως, έχουμε να πούμε κάποια άλλα πράγματα πριν από αυτό και το πρέπον είναι το 'Dune 7' να αποτελέσει το μεγάλο φινάλε σε ένα μεγάλο έργο. Εχουμε τις σημειώσεις και χωρίς καμιά πλέον αμφιβολία οι οπαδοί πρέπει να ξέρουν ότι από εδώ και εμπρός θα έχουν το δικαίωμα να διαβάσουν το τέλος των Χρονικών του Dune." Πραγματικά, ένας υψηλός στόχος, ο οποίος ας ελπίσουμε ότι θα γίνει πραγματικότητα και στη χώρα μας.

PC

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

James Bond: Nightfire



94

Πάρτε το ρόλο του γοητευτικού πράκτορα σε ένα παιχνίδι όπου θα κληθείτε, εκτός του να σώσετε τον κόσμο, να σαγηνέψετε πολλές εντυπωσιακές κυρίες!

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

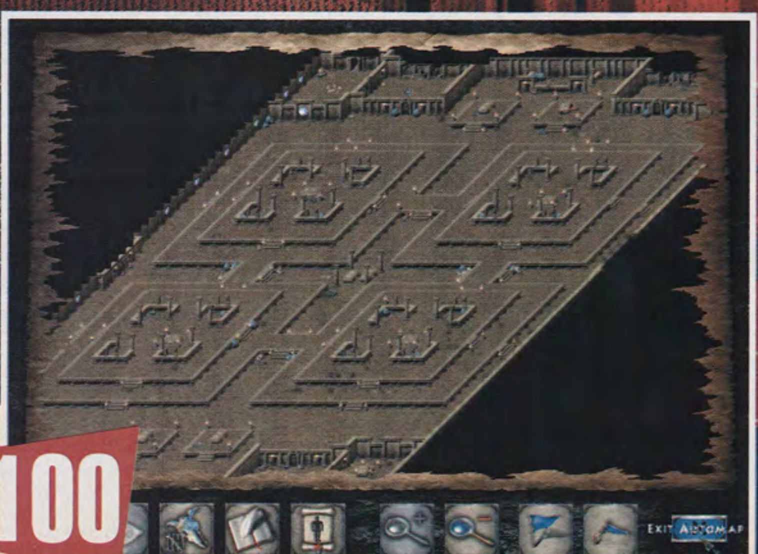


106

Η γνωστή σειρά Emperor σας ταξιδεύει αυτή τη φορά στη μακρινή Απω Ανατολή, όπου πρέπει να χτίσετε τη δική σας αυτοκρατορία.

Divine Divinity

Για πολλούς το Divine Divinity ήταν, παρά τον "παιδικό" τίτλο του, ένα από τα καλύτερα action/RPGs της χρονιάς. Μπορεί να σταθεί επάξια δίπλα στα Neverwinter Nights και Dungeon Siege;



100

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 210 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 210 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 210 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 210 2445310
- Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 210 6856000

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
James Bond: Nightfire	94	71%
Medal of Honor: Spearhead	116	88%
Iron Storm	132	79%
Strategy		
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	106	88%
Haegemonia	120	95%
Celtic Kings	128	67%
RPG		
Divine Divinity	100	96%
Simulation		
Beach Life	112	78%
Casino Empire	124	65%



Beach Life

Καλοκαιρινές διακοπές στην καρδιά του χειμώνα; Και όμως, θα κληθείτε να κάνετε ακριβώς αυτό στο μοναδικό εξομοιωτή καλοκαιρινού θέρετρου!



Haegemonia

Πόσο δύσκολο είναι να έχετε υπό τας διαταγάς σας ένα ολόκληρο διαστημικό στόλο; Καιρός να μετρήσετε τις ικανότητές σας σε ένα μοναδικό διαστημικό strategy game!



Medal of Honor: Spearhead

Κάντε απόβαση στη Νορμανδία και κατατροπώστε για άλλη μία φορά τις δυνάμεις του Άξονα. Έλεος, βαρεθήκαμε πια!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **GEARBOX/EA**

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

007 nightfire

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | 700MHz ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ, 128MB RAM, 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ WIN98/ME/2K/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



Η παρθενική εμφάνιση του 007 στα PCs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

www.rpg.gr

Με το "James Bond: Die Another Day" να προβάλλεται ακόμα στις κινηματογραφικές αίθουσες, ο Bond κλείνει 40 χρόνια ζωής στη μεγάλη οθόνη! Τα γενέθλια αυτά δεν μπορούσαν να γιορταστούν καλύτερα, αφού η συγκεκριμένη ταινία είναι η 20ή της σειράς, κάτι που αναφέρεται και στο "Die Another Day" τη στιγμή που ο Q λέει στον Bond ότι αυτό είναι το εικοστό ρολόι που του δίνει.



Είναι απίστευτο τι μπορεί να κάνει κανείς με μια μηχανή γραφικών που κλείνει σχεδόν μία πενταετία.

Θετικά

- Καλή ατμόσφαιρα
- Έξυπνα gadgets
- Ωραίες γυναίκες

Αρνητικά

- Χαμηλή A.I.
- Μικρή διάρκεια
- Το βαριέσαι πολύ γρήγορα



Τα στοιχεία του παιχνιδιού περιορίζονται στα έξυπνα gadgets, στις πολύ ωραίες γυναίκες και στην ατμόσφαιρα.

Γιορτάζοντας τα 40 χρόνια και τις 20 ταινίες, ο Bond αποφάσισε να κάνει την παρθενική επίσκεψή του στο μαγικό κόσμο των PCs. Σε αυτό το review θα εξετάσουμε κατά πόσο ο Bond έκανε καλά που αποφάσισε να εισβάλει στο χώρο των PCs ή ήταν μια λανθασμένη απόφαση από την πλευρά της EA.

Ο Bond αποτελεί αναμφισβήτητα τον πιο διάσημο και επιτυχημένο ήρωα του κινηματογράφου, καθώς είναι ο πιο παλιός στο χώρο και ο πιο συχνά εμφανιζόμενος από οποιονδήποτε άλλο. Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ήρωας μιας άλλης εποχής, που με τα κατάλληλα τρικ (διαφημιστικά και μη) κατάφερε να κρατηθεί στη ζωή και να αποτελεί σημείο αναφοράς για όλα τα "παλικάρια" που τον ακολούθησαν. Είναι απορίας άξιο πώς ο James Bond, που μετράει 40 χρόνια στην πλάτη του, εξακολουθεί να έχει στο κοινό (και προπάντων στη νεολαία) το ίδιο και ίσως ακόμα μεγαλύτερο αντίκτυπο από το παρελθόν.

Ίσως βασισμένη στα προαναφερόμενα στοιχεία η EA αποφάσισε τη μεταφορά του Bond για πρώτη φορά στα PCs (αναθέτοντας το project στην Gearbox). Το ζήτημα όμως είναι ότι στο χώρο του gaming οι ήρωες του σινεμά δεν έχουν χώρο. Μέχρι στιγμής κανένα (και αυτό το δηλώνω με απόλυτη βεβαιότητα) παιχνίδι που βασιζόταν σε ταινία δεν πέτυχε στη σφαίρα του

Ξέρετε ότι...

...η έκδοση του παιχνιδιού για κονσόλες είναι σαφώς ανώτερη, αφού σας δίνει τη δυνατότητα να χειρίζεστε την Aston Martin V12 καθώς και πολλά ακόμα οχήματα, δίνοντας έναν άλλο αέρα στο παιχνίδι; Μήπως τα PCs για ακόμη μία φορά αδικήθηκαν; Σίγουρα ορισμένες εναλλακτικές αποστολές, όπου ο Bond θα είχε το αυτοκίνητό του, θα ήταν πολύ πιο ενδιαφέρουσες και θα με έκαναν να έχω διαφορετική άποψη για το παιχνίδι.

Αν σας άρεσε...

...τότε δεν έχετε παρά να παίξετε τα Hitman 2 και No One Lives For Ever 2. Ιδίως το δεύτερο είναι ό,τι καλύτερο σε spy game μέχρι στιγμής.



Εδώ προφανώς απαγορεύεται η είσοδος.



Ο κακούλης και η ομορφούλα... Λούλα.





Να και το ρουφηχτό φιλί. Αυτός είναι ο Bond...



Δείγμα των γραφικών.

Fan sites

- www.ea.com/eagames/main/pccd/007_nightfire
- www.jamesbond.com/
- www.ianfleming.org/index.shtml
- www.artofjamesbond.com/

gaming, η οποία λειτουργεί με τους δικούς της νόμους. Τέτοιου είδους παιχνίδια πήγαν κατά διαόλου, γιατί πολύ απλά ο gamer είναι πολύ πιο εκλεκτικός από τον κινηματογραφόφιλο.

Παλαιότερα παιχνίδια βασισμένα στον Bond είχαν κυκλοφορήσει σε home υπολογιστές και παιχνιδομηχανές και έτσι δεν μπορεί να χαρακτηριστεί η εμφάνιση του ήρωα ως παρθενική. Απλώς μέχρι πρότινος ο Bond φαίνεται να προτιμούσε τις κονσόλες, σνομπάροντας τα PCs. Τώρα όμως που αποφάσισε να τιμήσει τα PCs, ίσως τελικά να τον σνομπάρουν εκείνα. Κατά την άποψή μου ο Bond είναι ο ιδανικός ήρωας για τον κινηματογράφο, συνδυάζοντας τα πρότυπα του "in" άντρα και ήρωα της παλιάς γενιάς, όμως για την εποχή μας είναι πολύ ξεπερασμένος! Δείξτε μου ένα παιδάκι που ο ήρωας στον οποίο θα ήθελε να μοιάσει είναι ο Bond (και θα κάτσω να παίξω Unreal Tournament :P). Ούτε ένα δεν θα βρείτε. Ο 007 έχει μπει στο ράφι. Η νέα γενιά έχει μόνο μάτια για ήρωες όπως οι Blade, Triple X (xXx), Wolverine, Legolas, Neo, Hitman. Ας δούμε όμως τι εμπειρίες αποκόμισα ασχολούμενος με το Nightfire, το παιχνίδι που είναι αφιερωμένο στο "συνταξιούχο" ήρωα.

ΣΕΝΑΡΙΟ - SINGLE PLAYER

Ανέκαθεν οι ταινίες του James ξεχώριζαν για τις καταπληκτικές εισαγωγές τους. Ωραία μουσικούλα, καλλίγραμμες καλλονές να λικνίζονται αισθησιακά ξυπνώντας το κτήνος του "ρομαντισμού" στους θεατές και ωραία κόλπα με τα special effects. Δεν θα μπορούσε λοιπόν το Nightfire να υστερεί σε αυτόν τον τομέα. Μετά το λογότυπο της ΕΑ ο παίκτης μπορεί να απολαύσει τη σύντομη αλλά μαγευτική εισαγωγή του παιχνιδιού, που και καλλίγραμμες καλλονές έχει και καταπληκτική μουσικούλα και πολύ ωραία special effects (ιδίως εκείνο το κόλπο που κάνει η κοκκινομάλλα με τα μαλλιά της που παίρνουν φωτιά είναι πολύ χαριτωμένο).

Το σενάριο του Nightfire θα μπορούσε να





Η συλλογή από "μωρά" που μάζεψα καθώς περιπλανιόμουν στους διαδρόμους.

ΣΕΝΑΡΙΟ BOND

εφυλλίζοντας περιοδικά του εξωτερικού προκειμένου να αποκτήσω μια σφαιρική άποψη για τις εντυπώσεις που άφησε ο Bond και στους συναδέλφους στον υπόλοιπο κόσμο, έπεσα πάνω σε ένα πολύ ωραίο-έξυπνο "σενάριο" για τον James Bond, το οποίο θα ήθελα να μοιραστώ μαζί σας. Κάλλιστα θα μπορείτε να το διηγηθείτε στην παρέα σας σαν ανέκδοτο! Χιρ γκόουζ (here goes)... Ο Bond, αφού έχει σκοτώσει όλους τους πληρωμένους δολοφόνους του μεγαλοκακού που κυνηγάει αυτή την εποχή, μπαίνει στο φανταστικό εστιατόριο για να δειπνήσει και ενδεχομένως να βρει μια νέα γυναίκα για να του κρατήσει συντροφιά το βράδυ. Πλησιάζει στο μπαρ, δίπλα σε μια αρκετά όμορφη θηλυκή παρουσία, με μεγάλα... μάτια και αρκετά προκλητικό ντύσιμο και παραγγέλνει το Martini του. Σε λίγα λεπτά της έχει πιάσει τη συζήτηση περί διάφορων θεμάτων. Καθώς εκείνος της δείχνει τα gadgets του, το μάτι της κοπελιάς πέφτει στο καταπληκτικό ρολόι του, το οποίο ελαφρά φωσφορίζει! Γεμάτη απορία ρωτάει τον Bond...

ΚΟΠΕΛΑ: James, αυτό το ρολόι τι κάνει; Φαίνεται κάπως παράξενο.

007: Αγαπητή μου, αυτό το ρολόι είναι πολύ special... Μου επιτρέπει να έχω X-Ray Vision!

ΚΟΠΕΛΑ: Τι σημαίνει X-Ray Vision, Bond (ξανθιά πρέπει να είναι);

007: Σημαίνει ότι μπορώ να βλέπω μέσα από τα ρούχα των ανθρώπων!

ΚΟΠΕΛΑ: Αλήθεια; Και τι μπορείς να δεις πάνω μου;

007(με πονηρό βλέμμα): Βλέπω ότι δεν φοράς εσώρουχα...

ΚΟΠΕΛΑ: ...μα φοράω! Μάλλον χάλασε το ρολόι σου, Bond.

007(με ακόμα πιο πονηρό βλέμμα): Χμμ, δεν νομίζω. Απλώς πρέπει να πηγαίνει μία ώρα μπροστά!

MOVIES vs GAME

Εχοντας δει την ταινία και έχοντας παίξει το παιχνίδι, κατέληξα σε ένα και μοναδικό συμπέρασμα: ο ήρωας Bond αρχίζει και σκουριάζει. Για την ταινία δεν το συζητάω καν. Οσοι την είδατε, ξέρετε πολύ καλά "τι πράγματα και θάματα συνέβησαν". Το μοναδικό αξιόλογο κοινό σημείο που βρήκα ανάμεσα στην ταινία και το παιχνίδι είναι ο καταξιωμένος πρωταγωνιστής (ο Pierce Brosnan), ο οποίος θεωρείται ως ο καλύτερος Bond που έχουμε δει ποτέ και εδώ θα συμφωνήσω (εγώ διαφωνώ! Ο Sean Connery ήταν και είναι ο κορυφαίος 007 - X.K.). Κατά τ' άλλα, ταινία και παιχνίδι θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως μετριότητες, που δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να συνεχίζουν να αρμέγουν μια αγελάδα που γεννήθηκε στις αρχές της δεκαετίες του '70.
Το μεγαλύτερο "κακό" που εντόπισα στην ταινία (αλλά και σε παλαιότερες ταινίες του Bond) αφορά στο σενάριο. Οι σεναριογράφοι/σκηνοθέτες/δεν ξέρω ποιοι άλλοι κάνουν ένα τραγικό λάθος: είτε δίνουν πολύ μεγάλη δύναμη στους κακούς είτε παρουσιάζουν φοβερά δύσκολες καταστάσεις, από τις οποίες προκειμένου να γλιτώσει ο Bond, πρέπει να κάνει τα "μύρια φίδια" θεωρώντας ότι οι θεατές μασάνε χόρτο. Ομως είναι action ταινία και το ψέμα πρέπει να φτάνει μέχρι ένα αποδεκτό όριο. Να ήταν Legolas θα του δικαιολογούσα τα πάντα, αλλά ως Bond οφείλει να είναι πιο ανθρώπινος! Οσο για τον τρόπο που έκανε το "καμάκι" του στη Halle Berry, τι να πει κανείς; "Nice view!" lol και πάλι lol. Τι λες, ρε θείο; Πες της καλύτερα "nice balconies" να τελειώνει η υπόθεση, να γελάσει και λιγάκι ο θεατής! Ακούς εκεί "nice view"! Κοίταξες τελευταία το ημερολόγιο να δεις τι χρονιά έχουμε; Αν πέφτανε έτσι οι γυναίκες, μάγκα μου, τότε όλοι Bonds θα ήμαστε.





Καμπούμ!

χαρακτηριστεί ως ένα "ποτ πουρί" από τις καλύτερες σκηνές σε παλαιότερες ταινίες 007. Πρωταρχικός στόχος του Bond είναι να κατατροπώσει έναν παράφρονα ζάμπλουτο επιχειρηματία που έχει βάλει ως στόχο να καταστρέψει τη Γη! Δεν πρόκειται για το άκρον άωτον της πρωτοτυπίας, όσον αφορά στα σενάρια Bond, παρόλα αυτά το παιχνίδι παρουσιάζεται με πολύ ωραίο τρόπο στον gamer, καθώς ακολουθεί τη νοοτροπία των ταινιών James Bond στον κινηματογράφο (όπου επίσης το σενάριο κάνει κοιλιά, ο κόσμος όμως τρελαίνεται). Σε κάθε νέα αποστολή ο παίκτης απολαμβάνει διαφορετικά τοπία και περιοχές βγαλμένες στην κυριολεξία από το Hollywood. Σχεδόν κάθε αποστολή είναι και μία νέα, μαγευτική περιοχή με καταπληκτικά γραφικά, ζαλίζοντας έτσι τον παίκτη με "πλούτη και λούσα". Συνολικά το Nightfire έχει 9 βασικές αποστολές, τις οποίες πρέπει να ολοκληρώσετε προκειμένου να τερματίσετε το παιχνίδι. Η δράση είναι άφθονη και σε συνδυασμό με τις πολλές εναλλαγές στο περιβάλλον άσκησης εργασίας του ήρωα, ίσως ενθουσιαστείτε... Γι' αυτό το "ίσως" εξηγούμαι στη συνέχεια.



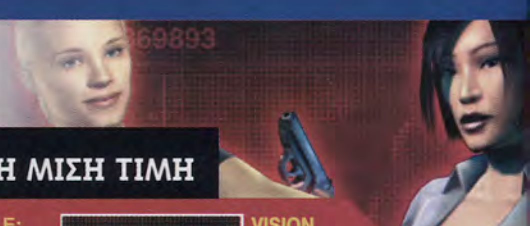
Απολαμβάνοντας τα λάφυρα της νίκης.

GAMEPLAY

Αυτό το ίσως είναι που κάνει τη διαφορά, αγαπητοί συνάδελφοι (γιατί όλοι οι gamers συνάδελφοι είμαστε)! Αρχικά είχα πέσει και εγώ στην ίδια "λούμπα", θεωρώντας το παιχνίδι από καταπληκτικό έως ανεπανάληπτο. Να φανταστείτε είχα φορέσει το καλό μου το κοστούμι και έπαιζα το παιχνίδι... Τόσο πολύ είχα εντρυφήσει στο ρόλο μου ως μυστικός-χλιδάτος πράκτορας της Αυτού Μεγαλειότητος. Ομως σιγά-σιγά το παιχνίδι άρχισε να ξεφτίζει στα μάτια μου, όπως ακριβώς ξέφτισε η εικόνα της Halle Berry στη νέα ταινία "James Bond: Die Another Day". Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να ανοίξω μία παρένθεση... Καλή η Halle Berry, θεά η Halle Berry, ιδίως στο "Swordfish" (με τον Τραβόλτα), στη σκηνή που έκανε ηλιοθεραπεία, και στην άλλη σκηνή που τη "συλλαμβάνει" ο ήρωας με τα εσώρουχα, αλλά δυστυχώς για action ταινίες δεν κάνει. Στο "Die Another Day", όπως βγαίνει από τη θάλασσα, μοιάζει σε μοντέλο δευτέρας διαλογής που κάνει φωτογράφηση για το "Playboy" και όχι για υπερκατάσκοπος! Δεν έχει τον αέρα της Angelina Jolie στο Tomb Raider. Εδώ κλείνει η παρένθεση. Βλέπετε είμαι fan της Halle Berry και απογοητεύτηκα πολύ από τη συμμετοχή της στο "Die Another Day".

Λόγω του background του ήρωα Bond θα ήταν παράλογο να μην έδιναν οι δημιουργοί του παιχνιδιού έμφαση στα gadgets. Ετσι λοιπόν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να αλλάζετε το οπλοστάσιό σας μεταξύ των συμβατικών όπλων και των gadgets. Τα gadgets σάς δίνουν τη δυνατότητα να ξεφεύγετε από δύσκολες καταστάσεις και να λύνετε τους "γρίφους του παιχνιδιού". Το πιο εντυπωσιακό από όλα τα gadgets είναι, φυσικά, τα γυαλιά, που σας δίνουν τη δυνατότητα να





GADGETS, ΜΠΑΡΕΜ, ΠΑΡΕ ΜΠΑΡΕ, ΟΛΑ ΣΤΗ ΜΙΣΗ ΤΙΜΗ



Q-WORM CREDIT CARD: Με αυτή την καταπληκτική πιστωτική κάρτα μπορεί ο Bond να συνδέει οποιονδήποτε υπολογιστή με τα εργαστήρια του Q, προκειμένου να κάνουν download οι επιστήμονες τις απαραίτητες πληροφορίες. Για το πιστωτικό όριο αναλήψεων δεν υπάρχουν πληροφορίες.



CELL PHONE GRAPPLE: Κινητό, το οποίο στην κυριολεξία σας φέρνει δίπλα στις εξελίξεις. Οταν χρησιμοποιείτε αυτό το τεχνολογικό θαύμα, μπορείτε να στοχεύετε σε κάποια επιφάνεια, να κλικάρετε και αμέσως θα μεταφέρεστε εκεί, καθώς το τηλεφωνάκι αυτό λειτουργεί και ως grappling hook.



VISION ENHANCEMENT GLASSES: Τα γυαλάκια αυτά προσφέρουν τη μοναδική στα χρονικά X-Ray Vision! Μπορείτε δηλαδή να βλέπετε μέσα από τους τοίχους τους σκελετούς των αντιπάλων σας. Ναι μεν μειώνεται η δυσκολία του παιχνιδιού, αλλά η γραφική απεικόνιση είναι καταπληκτική!



KEY FOB STUNNER: Αντί να δώσουν στον ήρωά μας ένα όπλο γι' αυτή τη δουλειά, οι προγραμματιστές προτίμησαν να του δώσουν αυτό το κλειδί, το οποίο μπορεί να ακινητοποιήσει τους αντιπάλους που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση φορτώνοντάς τους με πολύ υψηλές τάσεις.



WRISTWATCH LASER: Καταπληκτικό ρολογάκι με laser ακτίνα η οποία κόβει τα πάντα. Δυστυχώς, δεν προκαλεί σημαντική ζημιά στους αντιπάλους, γι' αυτό προτιμήστε κάποιο άλλο όπλο όταν βρίσκεστε σε ασφυκτικές καταστάσεις!



PHOENIX RONIN: Χαρτοφύλακας-έκπληξη, ο οποίος ξεδιπλώνεται σε ένα μοναδικό αυτόματο πολυβόλο με αυτόματη ανίχνευση αντιπάλου, που γαζώνει δίχως έλεος... όπως κάνω κι εγώ, εξάλλου, με τα άρθρα μου, "γαζώνω δίχως έλεος" :P

βλέπετε μέσα από τους τοίχους, κάτι που μέχρι πρότινος δεν έχω ξαναδεί σε άλλο action game.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να σταθούμε λίγο στην Artificial Intelligence (A.I.) των αντιπάλων, η οποία είναι "for the festivals". Σε καταστάσεις μάχης, όπου καλείστε να αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς μαζί, σπάνια θα χρειαστεί να τους πολεμήσετε όλους έναν προς έναν. Συχνά-πυκνά θα απολαμβάνετε σκηνές απείρου κάλλους, όπου οι αντίπαλοι θα σκοτώνονται μεταξύ τους, γεγονός που αφήνει περιθώριο για μόνο τρεις εξηγήσεις: ή ότι η A.I. έχει μεγάλο πρόβλημα (κάτι σαν τον Κλάδη, "τρώει φρίκες" πού και πού και όποιον πάρει ο Χάρος) ή μερικοί από τους αντιπάλους είναι και αυτοί πράκτορες, οπότε βοηθούν τον Bond ή, τέλος, οι αντίπαλοι έχουν παλαιότερες διαφορές τις οποίες αποφάσισαν να λύσουν εκείνη τη στιγμή! Οπως και να έχει, αυτό που μετράει είναι το αποτέλεσμα. Είναι που είναι γελοιωδώς εύκολο το παιχνίδι, γίνονται και κάτι τέτοια και πλέον ο ήρωας μένει θεατής στις εξελίξεις.

Αλλο σημαντικό θέμα που προκύπτει είναι το ύφος του παιχνιδιού. Ενώ λοιπόν το παιχνίδι θέλει να μας περάσει την ιδέα του stealth και του action, τελικά στην εφαρμογή αυτά τα δύο στοιχεία δεν ταιριάζουν με τίποτα. Ή action θα είναι μια αποστολή ή stealth. Εάν σε μια action αποστολή προσπαθήσετε να παίξετε stealth, δεν θα καταφέρετε τίποτα! Ο,τι και να κάνετε, όπως και να κινηθείτε, οι εχθροί ως διά μαγείας θα σας αντιλαμβάνονται και θα αρχίζει το πιστολίδι. Από την άλλη, στις stealth αποστολές, εάν πάτε να το παίξετε μάγκας και καμπόσος, τότε απλώς θα χάσετε, γιατί σημαίνει και καλά ο συναγερμός. Αυτό το τελευταίο μπορώ να το δεχτώ λόγω ρεαλισμού, αλλά το πρώτο μού κάθεται στο λαιμό. Λες και οι εχθροί έχουν έναν συγκεκριμένο χώρο δράσης στον οποίο εάν εισβάλλεις, θα σε αντιληφθούν αμέσως, ακόμα και αν δεν κάνεις θόρυβο, ακόμα και εάν έχουν γυρισμένη την πλάτη τους προς εσένα.



Παρόλο που το παιχνίδι είναι πολύ μικρό σε διάρκεια, η πολύ καλή ατμόσφαιρά του δίνει άλλο αέρα στον παίκτη. Για παράδειγμα, στην πρώτη αποστολή, ενώ ξεκινάτε με πτώση από αλεξίπτωτο, πιστολίδι και διείσδυση (με την έννοια του infiltration), ύστερα από λίγο βρίσκεστε σε μια δεξίωση με κουκλάρες και φυσικά κανείς δεν σας έχει πάρει χαμπάρι. Λίγο αργότερα, όταν βρεθείτε στην Ιαπωνία και θα πρέπει να σώσετε κάποιους ομήρους, καθώς θα κινείστε στους κήπους θα βλέπετε τα laser των όπλων των αντιπάλων ενώ αυτοί κινούνται. Ενα από τα θετικά του παιχνιδιού λοιπόν είναι η ωραία ατμόσφαιρα που σε κάνει να αισθάνεσαι σαν Bond!

Κλείνοντας να αναφέρω ότι διαθέτει επιλογή για multiplayer με 3 διαθέσιμα modes (deathmatch, team deathmatch και capture the flag), τα οποία όμως δεν προσφέρουν καμία απολύτως νέα εμπειρία στον gamer. Εάν ένας gamer θέλει να παίξει dm, tdm και ctf, σίγουρα δεν θα προτιμήσει έναν Bond τίτλο. Quake, Unreal και άλλα πιο δυ-



007 nightfire





Η έκπληξη και η πτώση!

ναμικά shooters προσφέρουν σίγουρα ανώτερη εμπειρία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Προτού πάρω στα χέρια μου το Nightfire και ενώ ήξερα ότι το Nightfire χρησιμοποιεί τη μηχανή του Half-Life και είναι δημιουργημένο από την Gearbox, είχα την εντύπωση ότι τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι πολύ χάλια. Από την άλλη, όμως, τα screenshots που κυκλοφορούσαν στο Internet δεν μαρτυρούσαν το παραπάνω γεγονός! Οταν τελικά έφτασε η ώρα και έπαιξα το Nightfire, διαπίστωσα ότι η Gearbox έκανε καταπληκτική δουλειά στην αναβάθμιση της μηχανής του Half-Life, αποδεικνύοντας στους πάντες ότι η μηχανή αυτή δεν έχει "πεθάνει" ακόμα. Σίγουρα υπάρχουν αρκετά μειονεκτήματα (όπως ο μικρός αριθμός πολυγώνων στα μοντέλα), παρόλα αυτά το αισθητικό αποτέλεσμα και κυρίως η ατμόσφαιρα του Nightfire είναι αξιόλογα. Παράλληλα, με τη χρήση διάφορων special effects, που δεν έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια (όπως την X-Ray Vision) μπορώ να πω με σιγουριά ότι δεν υστερεί σε κανένα σημείο από τα τελευταία action games. Θα πειστείτε επ' αυτού εάν δείτε πόσα ρεαλιστικά και πόσο καμπυλωτά παρουσιάζονται οι γυναίκες ηρωίδες στο παιχνίδι. Τέλος, να αναφέρω (παρόλο που οι περισσότεροι το γνωρίζετε ήδη) ότι ο ήρωας του παιχνιδιού είναι πανομοιότυπος με τον Pierce Brosnan, τον ηθοποιό δηλαδή των ταινιών James Bond, ένα στοιχείο του παιχνιδιού που υποψιάζομαι ότι η EA θα πλήρωσε πολύ ακριβά!

Οσον αφορά στον ήχο, οι διάλογοι είναι πολύ καθαροί, σίγουρα δουλεμένοι με επαγγελματίες ηθοποιούς, ενώ τα μουσικά κομμάτια ένα προς ένα θυμίζουν τις ταινίες του Bond και σίγουρα θα σας βάλουν πολύ γρήγορα στο κλίμα.

ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε γενικές γραμμές δεν μπορώ να πω ότι το Nightfire μου άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Τα στοιχεία του παιχνιδιού που μου άρεσαν περιορίζονται στα έξυπνα gadgets, στις πολύ ωραίες γυναίκες και, τέλος, στην ατμόσφαιρα (δεν είναι τόσο καλή σε όλες τις αποστολές). Τα αρνητικά πολλά, δεν θα τα απαριθμήσω όμως για να μην επαναλαμβάνομαι. Εχοντας λοιπόν καταλήξει πολύ γρήγορα στα συμπεράσματά μου για το παιχνίδι, έστρεψα το βλέμμα πιο μακριά. Αρχικά στάθηκα στο γεγονός ότι τα PCs αδικήθηκαν έναντι των παιχνιδομηχανών. Στις κονσόλες το Nightfire έχει πολύ καλύτερα γραφικά και, το βασικότερο, σου δίνει τη δυνατότητα να χειρίζεσαι και οχήματα (!). Κοιτώντας λίγο παρακάτω, εστίασα το βλέμμα στην εταιρεία Gearbox, δημιουργό του παιχνιδιού, η οποία στο παρελθόν είχε αναλάβει και τα Half-Life: Opposing Forces (πολύ καλό), Half-Life: Blue Shift (μάπα το καρπούζι), καθώς και την έκδοση του Half-Life για τις κονσόλες. Η Gearbox για το προσεχές έτος έχει αναλάβει τη δημιουργία του Halo: Combat Evolved για το PC, ενώ παράλληλα συμμετέχει (μαζί με τη Valve) στη δημιουργία των Half-Life: Condition Zero και, φυσικά, στο Half-Life 2! Και αναρωτιέμαι, λοιπόν, ποιος μπορεί να μου εγγυηθεί ότι μπορεί να μεταφέρει το Halo στο PC και να το κάνει τόσο καλό όσο στις κονσόλες; Οσο για τα άλλα δύο παιχνίδια στα οποία συμμετέχει, βασίζομαι στο ότι η Valve θα στρώσει την κατάσταση. Υστερα σου λένε να μην είσαι προκατειλημμένος με κάποιες εταιρείες. Οταν βλέπεις μια εταιρεία να κάνει "αρπαχτές", πώς γίνεται να μη μεροληπτείς. Νομίζω αυτή είναι η καλύτερη λέξη για να περιγράψεις την τακτική της Gearbox: οι αρπαχτές. Της ανέθεσε η Valve τα expansions του Half-Life και την έκδοση για PlayStation, να σου η πρώτη αρπαχτή, μετά έρχεται η EA και της λέει κάνε μου το Nightfire, τσουπ και η δεύτερη αρπαχτή, και τελευταία και καλύτερη αρπαχτή... η Microsoft με το Halo. Αμοιρο Halo, τι σου έμελλε να πάθεις!



Ενα ακόμα καταπληκτικό κουκλί. Αν αυτή ήταν αληθινή γυναίκα, θα έκανε θραύση.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΑΝΤΟΧΗ	GAMEPLAY	ΓΥΝΑΙΚΕΣ
71	88	91	94	72	40	99

Από όλες τις απόψεις ένα μέτριο παιχνίδι, που αν δεν έφερε το βαρύγδουπο τίτλο του Bond, ούτε καν θα καταλαβαίναμε ότι είχε κυκλοφορήσει!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: LARIAN STUDIOS/CDV

Game review

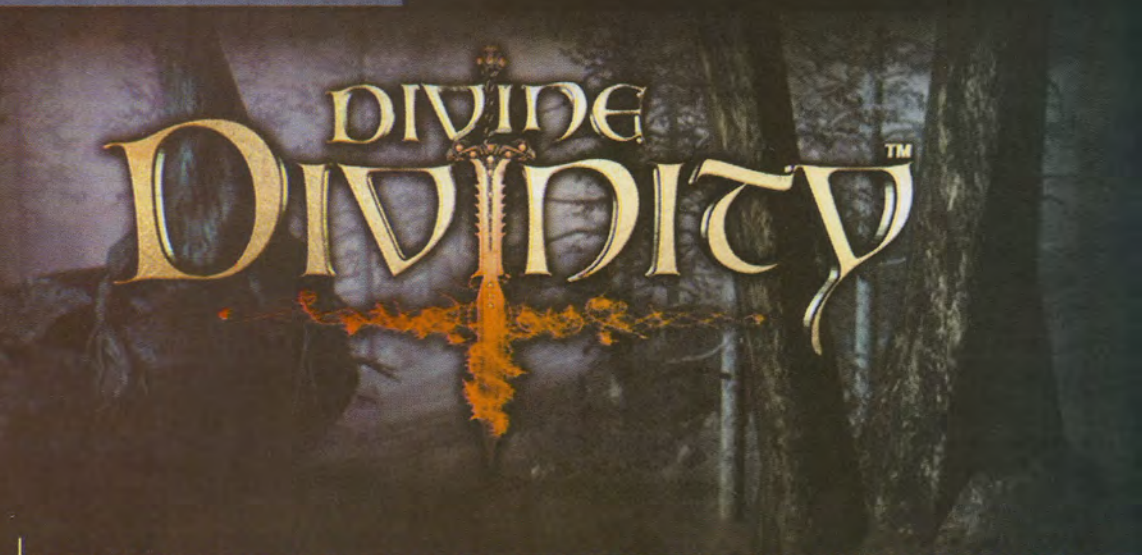
ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, WINDOWS 98/ME/2000/XP, DIRECTX 8.1, 4x CD-ROM DRIVE, 8MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX CERTIFIED DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX CERTIFIED DRIVERS, 1,7GB ΣΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Divine Divinity είναι σίγουρο ότι θα συζητιέται για πολύ καιρό. Διεκδικεί τον τίτλο του κορυφαίου action-RPG που έχει κυκλοφορήσει ως σήμερα. Για την ακρίβεια διεκδικεί τον τίτλο του πρώτου πραγματικού action RPG, με την έννοια ότι τα δύο βασικά επιμέρους στοιχεία αγγίζουν σχεδόν την απόλυτη ισορροπία του 50% το καθένα. Πολύ απλά ξεχάστε τα Diablo 2, Dungeon Siege και οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του είδους έχετε παίξει ως τώρα και τρέξτε να το αγοράσετε. Είμαι σίγουρος ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου πως υπερτερεί σε όλα τα σημεία από κάθε άλλο αντίστοιχο παιχνίδι. Οταν το ξεκινήσετε, να είστε σίγουροι ότι δεν θα σταματήσετε με τίποτα...

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

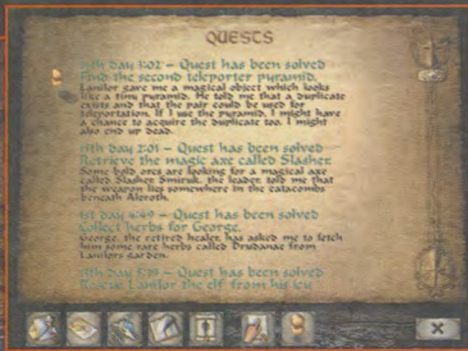


Το κορυφαίο action-RPG!





Διαλέγοντας χαρακτήρα. Υπάρχουν συνολικά 2 πολεμιστές, 2 κλέφτες και 2 μάγοι, ένας άντρας και μία γυναίκα σε κάθε είδος.



Δείγμα των quests του παιχνιδιού.

- Εξαιρετικά γραφικά
- Πολύ καλό και λειτουργικό interface
- Μεγάλη σε διάρκεια δράση
- Πληθώρα quests
- Απόλυτος εθισμός

- Μη ισορροπημένο επίπεδο δυσκολίας ανάμεσα στα διάφορα τμήματα του παιχνιδιού
- Αρκετά bugs

Οι μάχες του παιχνιδιού αποτελούν ένα από τα πιο δυνατά σημεία του. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για ένα action-RPG, έτσι μην περιμένετε να δείτε μάχες με βάθος, όπως στα κλασικά RPGs του είδους.

Τα action-RPGs είναι ένα είδος παιχνιδιού που καθιερώθηκε από το θρυλικό πια Diablo. Χαρακτηριστικά του είδους είναι ότι και τα δύο στοιχεία που το συνθέτουν βρίσκονται σε μία σχετικά υβριδική κατάσταση, ο συνδυασμός τους όμως δημιουργεί ένα πολύ, μα πολύ εθιστικό νέο είδος παιχνιδιού, που ανταποκρίνεται στα σημεία των καιρών, όπου όλοι φαίνεται να απαιτούν περισσότερη δράση. Λίγα παιχνίδια έχουν καταγραφεί ως πολύ ξεχωριστά στο είδος αυτό. Το Divine Divinity έρχεται ν' ανατρέψει τελείως τα μέχρι τώρα δεδομένα του είδους, μια και είναι το πρώτο που δικαιολογεί πλήρως το είδος αυτό.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Καθώς το Divine Divinity ξεκινά, οι επτά φυλές του κόσμου του Rivellon είναι στο χείλος της ολοκληρωτικής καταστροφής. Τα Orcs έχουν ξεχυθεί και λεηλατούν τις περιοχές που κατοικούνται από ανθρώπους, ενώ τα Elves και οι Dwarves φαίνεται να έχουν εμπλακεί σε μία πολύ έντονη διαμάχη, βεβηλώνοντας και αυτά τα ιερά κειμήλιά τους. Οι τρεις εναπομείνασες φατρίες, τα Imps, οι Lizards και οι Mages, έχουν φτάσει στα όρια της εξαφάνισης. Όλοι φαίνεται να περιμένουν τον ερχομό της θεότητας που θα τους βγάλει από την κατάσταση αυτή και θα ξαναφέρει την ειρήνη στην περιοχή. Ήδη όμως ένας οξύθυμος νέος πρίγκιπας ανακηρύσσει τον εαυτό του την αναμενόμενη απ' όλους θεότητα και αρχίζει να εξοντώνει οποιονδήποτε τον αμφισβητεί.

Μία μαυροφορεμένη κλίκα συνωμοτών μαζεύεται για να καταστρέψει την αληθινή θεότητα που, άγνωστο πώς, έχουν παγιδέψει, αλλά αυτή προλαβαίνει και την τελευταία στιγμή χωρίζεται σε τρία μέρη και δραπετεύει πετώντας ψηλά, ενώ ταυτόχρονα βάζει φωτιά στη μέχρι εκείνη τη στιγμή φυλακή της.

Τρία ξεχωριστά άτομα φαίνεται να έχουν το "σημάδι" της θεότητας.

Στην εισαγωγή βλέπουμε έναν νεαρό πολεμιστή να έχει εμπλακεί σε μία μάχη με Orcs. Προσπαθώντας να ξεφύγει, πληγώνεται. Ετοιμοθάνατος "δέχεται" το πνεύμα του ενός από τα τρία σκέλη της αληθινής θεότητας. Μένει εκεί σχεδόν νεκρός στο έδαφος, μέχρι που μία παρά-

Ξέρετε ότι...

...η Larian Studios είναι βελγική εταιρεία; Εδώ και τέσσερα χρόνια ετοίμαζε ένα RPG με το όνομα "The Lady, The Mage & The Knight" όταν η εκδοτική εταιρεία που χρηματοδοτούσε το project ακύρωσε τη συμφωνία. Τότε τα στελέχη της Larian Studios άλλαξαν ρότα και ξεκίνησαν ένα νέο RPG με το όνομα "Project C". Το 2000 άλλαξαν το όνομά του σε "Divinity: Sword of Lies". Το 2002 υπέγραψαν συμφωνία με τη CDV για την κυκλοφορία του και άλλαξαν για ακόμη μία φορά το τελικό όνομά του σε "Divine Divinity". Τελικά το παιχνίδι κυκλοφόρησε λίγο πριν από το τέλος της χρονιάς που πέρασε.



Στο ημερολόγιό σου καταγράφονται τα τέρατα και πόσα από κάθε είδος έχεις σκοτώσει.

BUGS & PATCHES

Στην αρχή έπαιξα το παιχνίδι χωρίς να βάλω κανένα patch. Ηθελα να δω πώς λειτουργεί μόνο του. Στις κατακόμβες αντιμετώπισα ένα τρομερό πρόβλημα, όταν δεν μπορούσα ν' αλλάξω πια επίπεδο γιατί με το που περνούσα από το ένα επίπεδο στο άλλο, όλα πάνω στην οθόνη δράσης γίνονταν μαύρα. Ολα εκτός από τα διάφορα icons που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Ετσι, κατέβασα το τελευταίο patch του παιχνιδιού, το "Divine Divinity Hotfix nr 2 - English - US Version", το εγκατέστησα και ως διά μαγείας το πρόβλημα εξαφανίστηκε αμέσως.
Αυτό το patch - hotfix ανανεώνει την έκδοση σε 1.32. Προσωπικά είδα βελτιώσεις σε πολλά σημεία του παιχνιδιού και κυρίως στην ταχύτητα απόκρισης των χαρακτήρων.
Σας συνιστώ λοιπόν ανεπιφύλακτα να κατεβάσετε το εν λόγω αρχείο με το όνομα "DivEnglish_Hotfix2.exe" και μέγεθος 3.670.016 bytes. Απλώς πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.larian.com/Site/english/divinity/fix.html και κάνετε κλικ στη γλώσσα που σας ενδιαφέρει, στην περίπτωσή μας στην English, και τέλος στην καινούρια σελίδα κλικ στη "following file".

Fan sites

- http://www.larian.com/Site/english/divinity/english.html
- http://www.divinedivinity.com/

ξενη γάτα τον εντοπίζει και φέρνει κοντά του έναν healer από το διπλανό χωριό, που κατοικείται σχεδόν εξ ολοκλήρου από ανάλογους healers.

Εκεί ο νεαρός αυτός πολεμιστής, δηλαδή εσύ, συνέρχεται, πάσχοντας από σχετική αμνησία. Και η ιστορία μας ξεκινά.

Το σενάριο μπορεί να μην είναι πρωτότυπο, έχει όμως πολύ ενδιαφέρον, κυρίως από την πλευρά όπου οι άνθρωποι της Larian Studios κατόρθωσαν να δημιουργήσουν έναν κόσμο γεμάτο πολιτικές εντάσεις, κοινωνικές αναταραχές, μυστικές φατρίες, συντεχνίες που παλεύουν η μία την άλλη, διάφορες λατρείες, εστίες αντίστασης και πολλά άλλα που συνολικά δίνουν στον κόσμο του Rivellon μία ξεχωριστή λάμψη και γοητεία.

Θετικό στοιχείο είναι ότι η εισαγωγή είναι τόσο καλά δοσμένη και τόσο έξυπνα συνδεδεμένη με την αρχή του παιχνιδιού, που ειλικρινά δεν χρειάζεται να διαβάσεις κανενός είδους manual στο σημείο αυτό, αν και το παιχνίδι εγκαθιστά μία 28σέλιδη ιστορία του Rivellon σε μορφή .pdf.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ ΜΑΧΕΣ

Ενα από τα βασικά στοιχεία των action - RPGs είναι ότι δεν ασχολούνται με τη διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρων. Το Divine Divinity είναι ένα παιχνίδι στο οποίο χειρίζεσαι μόνο ένα χαρακτήρα. Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε Warrior (Vitality 60 - Magic 30), Mage (Vitality 90 - Magic 90) και Survivor (Vitality 50 - Magic 40). Ο Survivor είναι ο χαρακτήρας Thief. Καθένας από τους πιο πάνω χαρακτήρες υπάρχει στην αρσενική και στη θηλυκή εκδοχή του, δηλαδή μπορείς στην αρχή του παιχνιδιού να διαλέξεις ανάμεσα σε 6 χαρακτήρες, που όμως εκπροσωπούν μόνο 3 professions.

Σημειώστε εδώ ότι καθένας από τους τρεις αυτούς χαρακτήρες διαθέτει μερικά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και έχει ένα skill που δεν μπορεί να κάνει-μάθει άλλος χαρακτήρας. Ετσι, ο Warrior κάνει τη λεγόμενη swirl attack, ο Survivor έχει το sneaking και ο Mage το swamp locations.

Στην αρχή λοιπόν δεν συμμετέχεις στη διαμόρφωση του χαρακτήρα σου. Εκεί όμως που το παιχνίδι παρουσιάζει μεγάλο βάθος και αποκτά πραγματικά μεγάλο ενδιαφέρον είναι στην ανάπτυξη των χαρακτήρων.

Κερδίζεις xp είτε σκοτώνοντας διάφορα τέρατα είτε ολοκληρώνοντας διάφορα quests. Σε συγκεκριμένα όρια xp κερδίζεις ένα Level. Ανεβαίνοντας ένα Level, μπορείς να βάλεις είτε 5 πόντους κάθε φορά στα τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά σου (Strnegth, Agility, Intelligence και Constitution) είτε διαλέγεις 1 ή 2 (ανάλογα την περίπτωση) από τα active ή passive skills σου. Ενα passive skill υπάρχει μόνιμα και ενεργοποιείται αυτόματα. Ενα active skill περιμένει να το ενεργοποιήσεις για να λειτουργήσει.

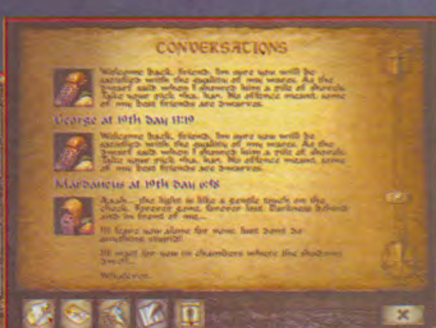
Εδώ είναι που το Divine Divinity πραγματικά απογειώνεται και δεν έχει όμοιό του. Καθένας από τους τρεις χαρακτήρες μπορεί να ειδικευτεί σε 3 ή 4 συγκεκριμένες ειδικότητες που έχουν άμεση σχέση με τα βασικά χαρακτηριστικά του. Το παιχνίδι επιτρέπει στο χρήστη να "φυλά" μερικά skill points για αργότερα. Παράλληλα επιτρέπει σε κάθε χαρακτήρα να μάθει μερικά skills που ανήκουν σ' άλλους χαρακτήρες. Π.χ. ο πολεμιστής μπορεί να μάθει το skill restoration του μάγου και έτσι να βοηθηθεί πάρα πολύ στις μάχες.

Ολα αυτά βοηθούν στο να μπορείς να δημιουργήσεις είτε καθαρούς πανίσχυρους ειδικευμένους χαρακτήρες είτε μικτούς χαρακτήρες πολλών επιλογών. Δηλαδή μπορείς να δημιουργήσεις πολύπλευρα σύνθετους χαρακτήρες. Στον τομέα αυτό είναι από τα πιο ανοικτά και δημιουργικά παιχνίδια που έχω δει. Η μοναδική ένσταση σ' όλο αυτό το σύστημα των skills (όπως και παλιότερα των spells) είναι το γεγονός ότι πολλά από αυτά δεν τα χρησιμοποιείς ποτέ, μια και μπορείς να τελειώσεις το παιχνίδι αξιοποιώντας ελάχιστα από αυτά.

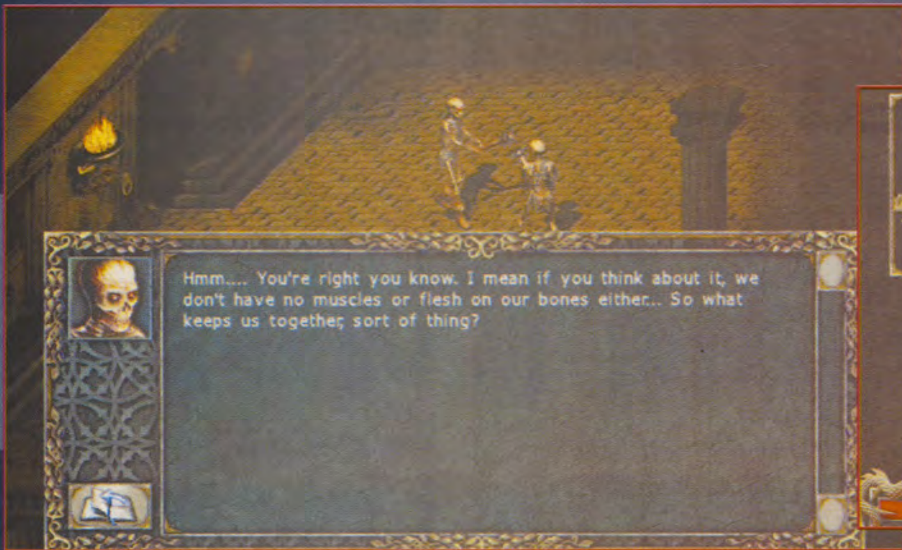
Οι μάχες του παιχνιδιού είναι real time. Βασικά σε κάθε μονομαχία αρκεί να δώσεις εσύ το πρώτο κτύπημα και μετά ο χαρακτήρας σου θα μονομαχεί μέχρι να νικήσει ή να πεθάνει, αν δεν κάνεις κάτι άλλο εν τω μεταξύ. Οταν πολεμάς με πολλούς εχθρούς, πατώντας το πλήκτρο CTRL στοχεύεις αυτόματα στον πιο κοντινό αντίπαλό σου. Ταυτόχρονα



Η οθόνη με τα skills σου. Η κατάσταση θα καλυτερεύσει από τη στιγμή που θα μπορέσεις να αποκτήσεις το skill Restoration και να κάνεις Healing.



Δείγμα των συνομιλιών που καταγράφονται στο ημερολόγιό σου.



Ακούγοντας τους σκελετούς να σατιρίζουν τα κόκκαλά τους. Από τις πιο αστείες σκηνές του παιχνιδιού.

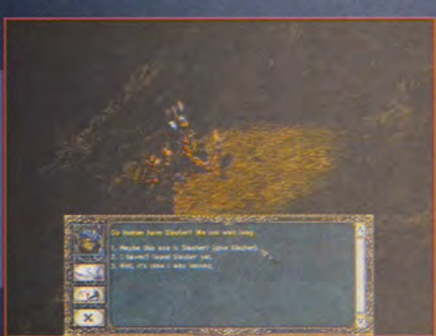


Βρίσκοντας τη δεύτερη πυραμίδα. Εχοντας τις δύο πυραμίδες, μπορείς να μεταφέρεσαι από τη μία στην άλλη.

πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR παγώνεις το παιχνίδι κατά τη διάρκεια μίας μάχης και έτσι μπορείς να σκεφθείς καλύτερα την τακτική σου, ν' αλλάξεις κάτι στον οπλισμό σου, να προετοιμάσεις κάποια skills - spells κ.λπ.

Οι μάχες έχουν βασικά μία αδυναμία και όχι μόνο στην αρχή του παιχνιδιού, όπου το φαινόμενο αυτό είναι εντονότερο. Συναντάς αντιπάλους που δεν μπορείς να τους νικήσεις λόγω του ότι είσαι ακόμη σχετικά αδύνατος. Τους αντιπάλους σου αυτούς δεν πρόκειται να τους νικήσεις ό,τι και να κάνεις, δηλαδή δεν αφορά σε κάποιο ζήτημα τακτικής, έτσι πρέπει να τους προσπεράσεις και να γυρίσεις να τους πολεμήσεις αργότερα, όταν θα είσαι πολύ πιο δυνατός. Θετικό στοιχείο του Divine Divinity είναι ότι με τα icons που υπάρχουν μπορείς πολύ εύκολα να επιλέγεις κάποια potions, ν' αλλάζεις όπλα ή να επιλέγεις κάποια συγκεκριμένα skills κατά τη διάρκεια μίας μάχης.

Η τελική μάχη με τον Demon of Lies είναι μεν δύσκολη, αλλά μπορείς να νικήσεις σχετικά εύκολα. Αν έχεις υψηλά Fire και Lightning resistances, δεν θα σε ανησυχήσουν ο Overlord και οι Deathknights που θα "καλέσει" για βοήθειά του. Αν είσαι ικανός στο Freeze skill - spell και προλάβεις να του το κάνεις, τότε θα τον σκοτώσεις χωρίς ιδιαίτερο πρόβλημα.



Δίνοντας το axe slasher, αφού πρώτα το κάνεις identify, στον αρχηγό των Orcs Smiruk.

Ο πραγματικά δύσκολος, μέχρι σημείου τρέλας, αντίπαλος είναι η περιβόητη Josephina, αλλά αυτή σας την αφήνω να την απολαύσετε και ίσως να σπάσετε το πληκτρολόγιό σας από τη ζοχάδα σας με τα εκπληκτικά spells που κάνει, τα οποία σ' εξουδετερώνουν αμέσως! Εγώ τη νίκησα μ' ένα τρικ, δεν ξέρω αν υπάρχει άλλος πιο "κανονικός τρόπος".

Γενικά οι μάχες του παιχνιδιού αποτελούν ένα από τα πιο δυνατά σημεία του. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για ένα action-RPG, έτσι μην περιμένετε να δείτε μάχες με βάθος, όπως στα κλασικά RPGs του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και τρέχουν σε ανάλυση 640x480, 800x600 και 1.024x768. Η οπτική του παιχνιδιού είναι αυτή που καθιέρωσαν τα Ultima, δηλαδή βλέπεις από πάνω και υπό γωνία περίπου 70% τους διάφορους χώρους. Η γραφική απόδοση των περιβαλλόντων χώρων είναι πάρα πολύ καλή. Μπορεί να μη φτάνει στα επίπεδα του Dungeon Siege, κινείται όμως από πλευράς ποιότητας ελάχιστα παρακάτω. Σε κάθε περίπτωση οι χώροι αποδίδονται εξαιρετικά, υπάρχει μεγάλη σχεδιαστική λεπτομέρεια οπουδήποτε κι αν κοιτάξεις, ενώ και τα διάφορα video sequences είναι πάρα πολύ προσεγμένα. Η ανάλυση 1.024x768 δείχνει πολύ καλά τη γύρω περιοχή, έχει όμως το μειονέκτημα ότι τα πολύ μικρά αντικείμενα διακρίνονται πολύ δύσκολα. Η ανάλυση 800x600 δείχνει τα πάντα σωστά, έχει όμως το πρόβλημα ότι δεν αποδίδει συνολικά τόσο χώρο όσο χρειάζεται. Η τελική απόφαση ανήκει σ' εσάς.

Το παιχνίδι περιέχει μερικά από τα καλύτερα μουσικά μοτίβα που έχω ακούσει ως τώρα σε οποιοδήποτε computer game. Πρόκειται για εντυπωσιακά ακούσματα. Ο Kirill Pokrovsky που έχει γράψει τη μουσική έχει κάνει φοβερή δουλειά. Μπράβο του! Τα ηχητικά εφέ είναι συμπαθητικά. Πολλά από αυτά προειδοποιούν τον παίκτη είτε για κάτι που πρόκειται να συμβεί είτε για αντικείμενα που πολλές φορές πέφτουν αφού σκοτώσει κάποιον αντίπαλο κ.λπ. Τέλος, οι διάφορες ομιλίες είναι αρκετά καλές. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω 1-2 sites στο Internet που τις βρήκαν από κακές έως απαράδεκτες. Ισως έχουμε άλλα ακούσματα, αλλά εμένα μου άρεσαν οι φωνές-ομιλίες από αρκετά έως πολύ.

Το παιχνίδι στηρίζεται σε μία system engine με ένα πολύ έξυπνο user interface που χρησιμοποιεί ένα πλήρως παραμετροποιήσιμο σύστημα παραθύρων για τα διάφορα menus του. Δεν μπορώ να θυμηθώ αυτή τη στιγμή αν είναι μέσα στα 2-3 καλύτερα του είδους που έχω δει, αυτό που σίγουρα μπορώ να πω είναι ότι πρό-

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΣΟΥ QUEST ΣΕ ΕΙΚΟΝΕΣ



Αρχικά μιλάς με τον Lizard Goemoe για να μάθεις για τους δύο αρρώστους και το πρόβλημα που έχει προκύψει.



Στη συνεχεία "μιλάς" με το Shrine που είναι στ' ανατολικά της πόλης, το οποίο θα σου δώσει το μοναδικό healing gem που υπάρχει.



Στο βόρειο μέρος της πόλης, σ' ένα εγκαταλελειμμένο σπίτι, θα βρεις το magic mirror και ένα βιβλίο που εξηγεί τι πρέπει να κάνεις.



Τέλος, εντοπίζεις τη "λιμνούλα" με νερό που βρίσκεται στη SE γωνία της πόλης, όπου αντιφεγγίζει το πρόσωπό σου στο νερό. Εδώ ρίχνεις, σε σημείο που να εξαφανίζονται κάτω από το νερό, αρχικά το μαγικό καθρέπτη και μετά από πάνω του το healing gem.



Ετσι καταλήγεις με δύο healing gems, με τα οποία τώρα πια μπορείς να θεραπεύσεις τους Simon και Verlant.

κειται για ένα σχεδόν απόλυτα ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ user interface.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα σύνολο icons-menu μέσω των οποίων χειρίζεσαι το παιχνίδι. Η μοναδική ένσταση αφορά στο ότι τα icons αυτά καταλαμβάνουν πολύτιμο χώρο και πολλές φορές "κρύβουν" ζωτικό χώρο καθώς "κατεβαίνεις" μία οθόνη. Σημειώστε εδώ ότι αν κάνεις πάνω σ' αυτά τα icons δεξί κλικ με το mouse, αυτά κρύβονται και μπορείς να βλέπεις το παιχνίδι full screen. Οσο και αν αυτό διορθώνει κάπως το πρόβλημα, δεν αποτελεί ουσιαστική λύση, μια και στις περισσότερες περιπτώσεις θα χρειαστείς αυτά τα icons για μια σειρά λειτουργιών. Τα icons αυτά τα επαναφέρεις, κάνοντας κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης.

Σημειώστε ότι το πλήκτρο SPACEBAR παγώνει το παιχνίδι στη διάρκεια των μαχών, επιτρέποντας να επεξεργαστείς την τακτική σου, να περάσεις στο Inventory σου, ακόμη και να προετοιμάσεις spell σε κάποιο στόχο.

Το παιχνίδι διαθέτει ένα μικρό automap χάρτη (πλήκτρο M), αλλά και ένα full screen (και πάρα πάνω) χάρτη (πλήκτρο A) που βοηθούν πάρα πολύ το χρήστη. Υπάρχει ενσωματωμένο ένα εξαιρετικό diary system, το οποίο κρατά, εκτός από τους χάρτες, τις διάφορες σημειώσεις σου, είτε για τα τέρατα που σκοτώνεις, είτε για τις αποστολές που έχεις ολοκληρώσει ή όχι, είτε για τις συνομιλίες που έχεις κάνει.

Μπορείς να εναλλάσσεις το περπάτημα με το τρέξιμο (το τελευταίο "τρώει" stamina) πατώντας το πλήκτρο R. Το user interface επιτρέπει να "βάζεις" τα λεγόμενα function keys, δηλαδή τα πλήκτρα F1-F12, ώστε να ενεργοποιείς με μία μόνο κίνηση το skill-spell που κάθε φορά επιθυμείς.

Πατώντας το πλήκτρο ALT, βλέπεις όλα τ' αντικείμενα που μπορείς να πάρεις από το έδαφος.

Τα saves είναι επίσης πολύ λειτουργικά. Οχι μόνο μπορείς να κάνεις όσα θέλεις, αλλά και να δίνεις ό,τι όνομα (και με πολλούς χαρακτήρες μάλιστα) θέλεις σε κάθε save. Τέλος, μπορείς να μετακινείς όπως θέλεις όλα τα παράθυρα των επιμέρους Windows - menu που ανοίγεις. Πρόκειται για μία απόλυτα λειτουργική Windows based λειτουργία.

Το manual είναι πολύ καλό και κατατοπιστικό και σας συνιστώ να το διαβάσετε οπωσδήποτε. Διαβάστε όμως και το readme αρχείο που εγκαθιστά το παιχνίδι, μια και διορθώνει μερικά πράγματα στο manual, ενώ πολύ καλό είναι το .pdf αρχείο που περιέχει την ιστορία του κόσμου του Rivellon.

ΔΡΑΣΗ NPCs & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Η δράση είναι πολύ πλούσια και χαρακτηρίζεται από τρία βασικά χαρακτηριστικά. Κατ' αρχάς, πρόκειται για ένα από τα πιο ανοικτά ως προς τη δράση παιχνίδια. Μπορείς να κάνεις σχεδόν ό,τι θέλεις προς κάθε κατεύθυνση, με σχεδόν όποια σειρά επιθυμείς. Εδώ δεν υπάρχει κανένας μονόδρομος όπως σε πολλούς άλλους τίτλους. Το δεύτερο είναι ότι πρόκειται για μία πολύ μεγάλη σε έκταση δράση, η οποία περιέχει πάρα πολλές αποστολές, γεγονός που δεν έχουμε ξαναδεί σε παιχνίδια του είδους. Το τρίτο είναι ότι η δράση του είναι απόλυτα εθιστική, σημειώνω δε ότι μόνο παιχνίδια που διαθέτουν αυτό το χαρακτηριστικό σε κορυφαίο βαθμό μπορούν να ξεχωρίσουν.

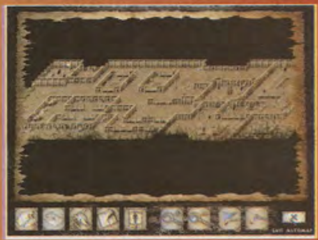
Η ποικιλία που θα συναντήσετε στις τοποθεσίες, τις πόλεις, στους χαρακτήρες που συναντάτε, στα τέρατα-αντιπάλους σας κ.λπ. είναι πραγματικά αξιοζήλευτη και θα χαραχτεί για τα καλά στη μνήμη σας.

Η δράση του έχει ένα σημαντικό μειονέκτημα: δεν εξελίσσεται ομαλά. Με αυτό εννοώ ότι στην αρχή του παιχνιδιού τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα για σένα, μια και θα συναντάς αντιπάλους πολύ πιο ισχυρούς, μετά κάπως εξισορροπεί, κάπου στο μέσον δυσκολεύει πάρα πολύ και κυλάει

Divine Divinity

ΔΕΙΓΜΑ ΤΩΝ ΧΑΡΤΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


Ο χάρτης του Aleroth.


Ο χάρτης από τις κατακόμβες, επίπεδο 2.


Ο χάρτης από τις κατακόμβες, επίπεδο 3.


Ο χάρτης από τις κατακόμβες, επίπεδο 4.

κάπως έτσι. Και αν για τη "μέση" του παιχνιδιού δεν νομίζω να υπάρχει πρόβλημα από κανέναν, το γεγονός ότι στην αρχή θα φτύσεις πραγματικά αίμα για να νικήσεις μερικούς εχθρούς, από τη μία μεριά δεν έχει και πολλή λογική, από την άλλη μπορεί να κάνει μερικούς παίκτες να εγκαταλείψουν το παιχνίδι.

Οι αποστολές διαθέτουν μεγάλη ποικιλομορφία, μερικές είναι πρωτότυπες, ενώ κάποιες από αυτές στηρίζονται σε έξυπνους γρίφους, γεγονός που επίσης δεν συναντάται όχι μόνο σε παιχνίδια του είδους, αλλά ακόμη και σε καθαρόαιμα RPGs.

Οι NPCs χαρακτήρες παίζουν πάρα πολύ σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Ανάλογα το πώς θα τους φερθείς, θα σου φερθούν κι αυτά. Στο παιχνίδι παίζει πολύ μεγάλο ρόλο η φήμη σου (reputation), η οποία αυξάνει όσο περισσότερες αποστολές ολοκληρώνεις.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Divine Divinity είναι, κατά τη γνώμη μου, το τελειότερο action-RPG παιχνίδι που έχω δει και αυτό που δικαιολογεί την έννοια και την ύπαρξη αυτού του είδους, χωρίς κανέναν συμβιβασμό.

Από τα RPGs έχει δανειστεί την πολύ ενδιαφέρουσα ανάπτυξη του χαρακτήρα, ο οποίος μπορεί να εξελιχθεί σε αρκετά διαφορετικά "είδη", ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Έχει επίσης δανεισθεί την έννοια των λεγόμενων side quests. Πρώτη φορά βλέπω σε παιχνίδι του είδους να περιλαμβάνει στη δράση του τόσα πολλά quests. Ξέρω αρκετά κανονικά RPGs που δεν περιλαμβάνουν τόσα πολλά quests.

Από την άλλη μεριά, η δράση του όσον αφορά στο σύστημα των μαχών του δείχνει τον καθαρό προσανατολισμό του στην action πλευρά των μαχών. Μην περιμένετε εδώ να βρείτε μάχες με το βάθος των αντίστοιχων του Baldur's Gate. Εδώ πολεμάτε μέχρι θανάτου σε μάχες σώμα με σώμα, με μόνο μία εξαίρεση. Το παιχνίδι είναι τόσο ανοικτό, που σου επιτρέπει, αν δεν μπορείς να νικήσεις μερικούς εχθρούς (μια και δεν είναι ζήτημα ιδιαίτερης τακτικής, αλλά απλώς ζήτημα δύναμης - Level του χαρακτήρα), να τους προσπεράσεις και να ξαναγυρίσεις σ' αυτούς, μόνο αφού έχεις γίνει πιο δυνατός.

Το Divine Divinity έχει και άλλα σημαντικά χαρίσματα. Είναι εξαιρετικά εθιστικό, δηλαδή έχει αυτό το στοιχείο που χρειάζεται ένα παιχνίδι του είδους για να γίνει μεγάλη επιτυχία. Θα σας κρατήσει συντροφιά για πάρα πολλές ώρες, σίγουρα πάνω από 100-150, κάτι που λίγα πια παιχνίδια του είδους μπορούν.

Τέλος, το παιχνίδι παρουσιάζει σημαντικό ενδιαφέρον και σε προκαλεί να το παίξεις και με τους τρεις χαρακτήρες, μια και ο καθένας έχει τα δικά του προτερήματα και μειονεκτήματα.

Καταλήγοντας, δείτε οπωσδήποτε το Divine Divinity. Είναι από τις μεγαλύτερες και πιο καλοδεχούμενες εκπλήξεις των δύο τελευταίων χρόνων και όχι μόνο. PC


Με τη βοήθεια των 3 magic orbs και των πεντάλφα δημιουργείς την πρώτη σου teleport.


Μαθαίνοντας την ιστορία της Sylvena θα πάρεις την πολύτιμη βοήθεια του Gregor Brock. Πρόσεξε όμως γιατί δεν παίρνεις τα xp των τεράτων που αυτός σκοτώνει.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΕΘΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ	MANUAL
96	94	92	90	95	98	95	90

Ο πρώτος τίτλος που δικαιολογεί κατά 100% τον ορισμό του action-RPG και έρχεται να διεκδικήσει τα πρωτεία στο ιδιότυπο αυτό είδος παιχνιδιού. Εθιστικότατο, με πάρα πολλά quests και συνεχή δράση, θα σας ενθουσιάσει.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: SIERRA

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM II 400, 64MB RAM, 4MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 800MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, 4x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 98/ME/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Αν και για πρώτη φορά σε παιχνίδι της κατηγορίας υπάρχει η επιλογή για on-line multiplayer, όλα τα άλλα έχουν μείνει όπως τα γνωρίζετε, συμπεριλαμβάνοντας μια σειρά από σχεδιαστικά ψεγάδια, τα οποία είχαν εξαλειφθεί στον προηγούμενο τίτλο της σειράς, το Zeus: Master of Olympus.

Ταξίδι στη μαγεία της Απω Ανατολής





Επειδή οι walkers μπερδεύονται στα παρακλάδια, καλό είναι η συνοικία σας να είναι χτισμένη γύρω από έναν απλό, κατά προτίμηση κυκλικό, δρόμο.



Τα warehouses και το mill τοποθετήστε τα σχετικά κοντά μεταξύ τους για να γίνεται γρηγορότερα η μεταφορά των προϊόντων.

Θετικά

- Καταπληκτικά γραφικά και ήχος
- Κατατοπιστικότατο tutorial
- Η έλξη που ασκεί ο κινεζικός πολιτισμός

Αρνητικά

- Στην ουσία το ίδιο παιχνίδι με άλλο background
- Η δυνατότητα multiplayer δεν είναι τόσο απαραίτητη
- Οι μάχες παραμένουν μη ανεπτυγμένο στοιχείο

Η BreakAway Games τοποθετεί ένα ακόμη δομικό στοιχείο στο οικοδόμημα των city building παιχνιδιών της Sierra. Αν και δεν ωθεί την κατηγορία στο επόμενο επίπεδο εξέλιξης, εντούτοις πρόκειται για έναν αξιόλογο τίτλο που ακολουθεί τα standards που έθεσε το Ceasar III το 1998.

Το Emperor: Rise of the Middle Kingdom καλύπτει την πρώιμη περίοδο της ιστορίας της Κίνας, από τη δυναστεία των Xia το 2100 π.Χ. έως και την εισβολή του Genghis Khan στη Βόρεια Κίνα το 1211 μ.Χ. Αυτή η ιστορική περίοδος περιλαμβάνει τις προ-αυτοκρατορικές δυναστείες των Shang και Zhou, την ενοποίηση της Κίνας κάτω από τις δυναστείες των Qin και Han, τα μεγάλα άλματα στις τέχνες και τις επιστήμες των δυναστειών Sui, Tang και Song και, τέλος, την κατάληψη του βόρειου τμήματος της Κίνας από τον Jurchen Jin. Οι Μογγόλοι κατακτητές της δυναστείας των Yuan παρουσιάζονται ως εχθροί της Κίνας, αλλά η περίοδος της δυναστείας των Yuan δεν καλύπτεται από το παιχνίδι. Για να γίνει πιο κατανοητό το χρονικό εύρος που καλύπτει το παιχνίδι, φανταστείτε ότι θα κάνετε μια διαδρομή σχεδόν 3.500 ετών, από την αρχαία Αίγυπτο έως και την υπογραφή της Magna Carta.

Ο κινεζικός πολιτισμός είναι από τους αρχαιότερους που επιζούν μέχρι τις ημέρες μας, με σχεδόν 4.000 χρόνια ιστορίας και αρχαιολογικά ευρήματα που ξεπερνούν κατά πολύ αυτό το νούμερο. Έχει κατορθώσει να επιβιώσει κάτω από αντίξοες συνθήκες, που ανάγκασαν άλλους επιφανείς πολιτισμούς της αρχαιότητας να εκπέσουν και κατά περιόδους ήταν ο πιο προηγμένος πολιτισμός του κόσμου. Μην ξεχνάμε ότι ένας στους πέντε ανθρώπους του πλανήτη μας ζει σήμερα στην Κίνα. Με τόσο μεγάλο πληθυσμό και τέτοια ιστορική κληρονομιά ο κινεζικός πολιτισμός μάλλον θα συνεχίσει να επιζεί τουλάχιστον για όσο διάστημα θα επιβιώνει η ίδια η ανθρωπότητα. Τι είναι όμως αυτό που χάρισε στον κινεζικό πολιτι-

Ξέρετε ότι...

... η γεωμαντία (ή αλλιώς Feng Shui, που μεταφράζεται σε "αέρας-γη") είναι σημαντικό κομμάτι του κινεζικού πολιτισμού; Η φιλοσοφία του Feng Shui στηρίζεται στη θεωρία ότι ρεύματα ενέργειας απαντώνται στο χώρο γύρω μας. Εάν κάτι υπάρχει σε αρμονία με αυτά τα ρεύματα ενέργειας, τότε μπορεί να προκύψουν θετικά αποτελέσματα, εάν, όμως, εμποδίζει τη ροή αυτών των ρευμάτων, τότε αργά ή γρήγορα θα προκύψει κάποια καταστροφή. Η θεωρία του Feng Shui κατηγοριοποιεί όλα τα πράγματα σε 5 αλληλεπιδραστικά στοιχεία: ξύλο, φωτιά, γη, μέταλλο και νερό.

Αν σας άρεσε...

... δείτε την ταινία "Ο Τελευταίος Αυτοκράτορας", για να μπείτε λίγο στο κλίμα του παιχνιδιού. Επίσης, καλό θα ήταν να παίξετε κάποιο από τα προηγούμενα city building παιχνίδια της Sierra, το Pharaoh και το παλιό καλό Ceasar III, αλλά και το Zeus:Master of Olympus. Στις δύο πρώτες περιπτώσεις θα διαπιστώσετε πόσο λίγα νέα στοιχεία έχει να προσφέρει το Emperor, ενώ στη δεύτερη θα αναρωτηθείτε πού πήγαν στο νέο παιχνίδι όλα εκείνα τα πρωτότυπα συστατικά του.



Η "καρδιά" της βιομηχανίας στην πόλη σας: Χωνευτήρια χαλκού και εργαστήρια κατασκευής μπρούτζινων προϊόντων.



Για να αναπτυχθεί η πόλη χρειάζεται διασκέδαση, μουσικούς να περιοδεύουν στα στενά, ακροβάτες και αργότερα θέατρα.

Emperor
Rise of the Middle Kingdom





Ο στρατός σας είναι έτοιμος να υπερασπιστεί την πόλη από κάθε κακόβουλο ή να επεκτείνει το βασίλειό σας, δυστυχώς, όμως, το Υπουργείο Αμυνας δεν έχει αναπτυχθεί όσο τα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού.

Τα καταπληκτικά γραφικά είναι αναμφίβολα το δυνατό στοιχείο του Emperor, καθώς και η προσοχή στη λεπτομέρεια (όπως όταν κουνιέται το βαρέλι κάθε που "προσγειώνεται" μέσα ένα ψάρι!)

σμό τέτοια μακροβιότητα; Γιατί οι αρχαίοι Κινέζοι πέτυχαν τόσα όσα δεν δείχνουν να είναι ικανοί να πετύχουν σήμερα οι συνεχιστές τους;

Ο κινεζικός πολιτισμός αναπτύχθηκε στις όχθες του Κίτρινου ποταμού (Huang He), ο οποίος πήρε το όνομά του από την κιτρινωπή λάσπη που μετέφερε κατά το αέναο ταξίδι του στον ωκεανό. Απομονωμένοι λόγω της γεωγραφικής θέσης τους (κυκλωμένοι από ερήμους, ζούγκλες και βουνά) από τους λοιπούς λαμπρούς πολιτισμούς της αρχαιότητας, οι αρχαίοι Κινέζοι είδαν τους εαυτούς τους ως το κέντρο του κόσμου, το περίφημο Μέσο Βασίλειο (Middle Kingdom), που περιβαλλόταν από κατώτερους και νομαδικούς κυρίως πολιτισμούς. Ανέπτυξαν μια ιδιαίτερα σοφιστικέ γραπτή γλώσσα, τα πασίγνωστα ιδεογράμματα, η χρήση της οποίας πρόσφερε τα μέγιστα στην ενότητα και τη διατήρηση αυτού του πολιτισμού.

Μέγιστης σημασίας στην αρχαία Κίνα ήταν η έννοια της οικογένειας και όχι του ατόμου. Κάθε μέλος κατείχε σημαντική θέση στην ιεραρχία της οικογένειας, η σύζυγος όφειλε υπακοή στον άντρα, ο γιος στον πατέρα και ο σύζυγος/πατέρας έπρεπε με τις πράξεις του να αξίζει αυτής της υπακοής. Κάθε μέλος ήταν επίσης υπεύθυνο απέναντι στους ζωντανούς αλλά και στους νεκρούς, καθώς και στις γενιές που θα ακολουθούσαν. Τα πνεύματα των προγόνων μπορούσαν να επηρεάσουν τους θεούς και να φέρουν ευημερία στην οικογένεια, αλλά οι ζωντανοί έπρεπε με τη λατρεία τους να τους ανταμείβουν.

Στην επιστήμη και στην τέχνη οι αρχαίοι Κινέζοι ήταν αρκετά εφευρετικοί, παρουσιάζοντας στον κόσμο πρωτοποριακά προϊόντα, όπως το μετάξι, το χαρτί και το μπαρούτι, ενώ ανακάλυψαν πράγματα που η Δύση θα ανακάλυπτε αιώνες μετά, όπως το καροτσάκι, το πηδάλιο, η πυξίδα και η κατεργασία σιδήρου.

Fan sites

- http://emperor.sierra.com/emperor
- http://www.strategyplanet.com/emperor
- http://citybuildingcontest.net
- http://zeus.heavengames.com
- http://cb.ogresnet.com



Κάποια κτήρια, όπως το inspector's tower και το watchtower, μπορούν να εξελιχθούν για να παράσχουν καλύτερες υπηρεσίες, αλλά χρειάζονται την παρέμβαση του Υπουργείου Αισθητικής.



MULTIPLAYER

Οι fans των city buildying παιχνιδιών της Sierra παρακαλούσαν εδώ και καιρό για ένα on-line multiplayer mode και οι άνθρωποι της εταιρείας δεν θα μπορούσαν να μην τους κάνουν το χατίρι. Έτσι, το Emperor: Rise of the Middle Kingdom είναι το πρώτο city building παιχνίδι με δυνατότητα multiplayer. Και εδώ καλείστε να εκπληρώσετε τους ίδιους στόχους με τις single player αποστολές, με τη διαφορά ότι υπάρχουν δύο διαφορετικά σενάρια παιχνιδιού.
Το πρώτο είναι το cooperative, όπου όλοι οι παίκτες είναι στην ίδια ομάδα και έχουν ακριβώς τους ίδιους στόχους να εκπληρώσουν. Τυπικά, δηλαδή, ξεκινούν όλοι το παιχνίδι ως σύμμαχοι. Για να κερδίσει η ομάδα, πρέπει όλοι οι παίκτες να εκπληρώσουν το στόχο, π.χ. να κατασκευάσουν μια παγόδα. Έτσι, αν κάποιος παίκτης αντιμετωπίζει δυσκολίες, π.χ. έλλειψη πρώτων υλών, τότε πρέπει οι υπόλοιποι να τον βοηθήσουν με τη μορφή δώρων.
Το δεύτερο σενάριο είναι το competitive, όπου και πάλι όλοι οι παίκτες έχουν τον ίδιο στόχο, μόνο που ο νικητής εδώ είναι ένας, αυτός που θα εκπληρώσει όλους τους στόχους και με το μεγαλύτερο σκορ. Μόλις, λοιπόν, κάποιος παίκτης εκπληρώσει όλους τους στόχους, τότε στο τέλος του μήνα το παιχνίδι υπολογίζει ποιο είναι το τελικό σκορ αυτού, καθώς και όλων εκείνων που ίσως ήταν μπροστά από αυτόν σε χρόνο και περιμένει έως ότου και οι άλλοι (όσοι είναι πίσω) να φτάσουν το χρόνο λήξης του παιχνιδιού για να ανακηρύξει το νικητή.

Τέλος, δεν πρέπει να ξεχνάμε το μεγαλύτερο μνημείο τους και ένα από τα πιο εντυπωσιακά και επιβλητικά του κόσμου, το περίφημο Σινικό Τείχος.

Ας αφήσουμε όμως κάπου εδώ την ιστορία και τα επιτεύγματα της αρχαίας Κίνας και ας δούμε το παιχνίδι καθαυτό και τι έχει να μας προσφέρει.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ

Το Emperor: Rise of the Middle Kingdom δεν είναι ένα πρωτοποριακό παιχνίδι. Δεν έχει κάτι νέο να προσθέσει και δεν διαφέρει σε κάτι από τα προηγούμενα city building παιχνίδια της Sierra. Ωστόσο κατορθώνει να είναι αρκετά θελκτικό και εθιστικό ως ένα βαθμό.

Η BreakAway Games (παραγωγός του εξαίσιου Cleopatra add-on για το Pharaoh, για όσους δεν θυμούνται) πήρε επάξια τη σκυτάλη από την Impressions Games και μας ταξιδεύει για πρώτη φορά στη μαγευτική Άπω Ανατολή και συγκεκριμένα στην αρχαία Κίνα, με έναν τίτλο που θυμίζει έντονα το Ceasar III. Αν και για πρώτη φορά σε παιχνίδι της κατηγορίας υπάρχει η επιλογή για online multiplayer, όλα τα άλλα έχουν μείνει όπως τα γνωρίζετε - συμπεριλαμβάνοντας μια σειρά από σχεδιαστικά ψεγάδια, τα οποία είχαν εξαλειφθεί στον προηγούμενο τίτλο της σειράς, το Zeus: Master of Olympus.

Ωστόσο κανένα ψεγάδι δεν θα βρείτε στο φόντο του παιχνιδιού. Η αρχαία Κίνα αποτελεί ιδανικό τοπίο για ένα city building παιχνίδι, αν και σίγουρα δεν αποπνέει το μυστικισμό της Ρώμης και της Ελλάδας, πόσω δε μάλλον αυτόν της Αιγύπτου των Φαραώ. Συνεχίζοντας την παράδοση, το σκηνικό μεταφέρεται στην οθόνη με λεπτομερέστατα δισδιάστατα γραφικά. Οι προγραμματιστές έχουν πιθανότατα εξαντλήσει όλες τις δυνατότητες της μηχανής γραφικών με αυτόν τον τίτλο, δημιουργώντας πολύπλοκα και αυθεντικά κτήρια της εποχής, πολίτες και περιβάλλον. Η ανάλυση έχει φτάσει στη μέγιστη τιμή της, 1.024x768, κάτι που δίνει τη δυνατότητα να απολαύσουμε και την παραμικρή λεπτομέρεια, όπως τις διαφορετικές ενδυμασίες των πολιτών (ανάλογα με την τάξη τους), τα κυκλάκια στην επιφάνεια του νερού των πηγαδιών, τους κυνηγούς να παραφυλάνε τα θηράματά τους, ακόμα και μουσικούς να δίνουν παραστάσεις. Το κερασάκι στην τούρτα, όμως, μοιάζει να είναι η παρέλαση ενός χάρτινου δράκου στα δρομάκια της πόλης σας για τον εορτασμό του Νέου Έτους. Όλα αυτά σίγουρα δεν ήταν απαραίτητα, δίνουν όμως τόνους στυλ στον τίτλο της Sierra.

Και η μουσική επένδυση είναι ιδανική για να μας φτιάξει τη διάθεση. Οι φωνές από τους walkers του παιχνιδιού (κάθε φορά που κάνεις δεξί κλικ πάνω τους) είναι φανταστικές και ηχούν σε ολόκληρη την εικονική πόλη σας, βάζοντάς σας κυριολεκτικά μέσα σε αυτήν. Επίσης, πολύ καλή προφορά έχουν οι αφηγητές στην αρχή κάθε αποστολής (μάλλον θα έχουν επιστρατευθεί Κινέζοι), ενώ έχει αποφευχθεί το φαινόμενο να ακούγονται αστείοι - όπως συνήθως γίνεται σε τέτοιες περιπτώσεις. Τα μουσικά κομμάτια είναι αρκετά ποιοτικά (όπως και τα ανάλογα στα προηγούμενα παιχνίδια) και εκπέμπουν ανατολίτικη ατμόσφαιρα. Μάλιστα κάποια από αυτά είναι εξαιρετικά χαλαρωτικά και γαλήνια, περνώντας το gameplay σε δεύτερο ρόλο - ιδίως αν πρόκειται για μία από τα ίδια αποστολή με μικρές παρεκκλίσεις.



Στον ευρύτερο χάρτη βλέπετε ποιες πόλεις έχετε ανακαλύψει και με ποιες έχετε συνάψει εμπορικές σχέσεις. Από εδώ χαρίζετε προϊόντα σε πόλεις που θέλετε να καλοπιάσετε, στέλνετε κατασκόπους και πολλά άλλα.



Η "καρδιά" της γραφειοκρατίας στην πόλη σας. Η Administrative City χρειάζεται πολλούς υπαλλήλους για να λειτουργήσει, αλλά είναι μεγάλη πηγή εσόδων σε συνεργασία με το tax office.

Επεξήγηση interface



ΦΛΕΡΤΑΡΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Δυστυχώς, το μόνο σημείο που πραγματικά διαφέρει το Emperor από τους προκατόχους του είναι οι πολλές ώρες παιχνιδιού που προσφέρει, με τις 40 και πλέον αποστολές του. Η single player historical campaign περιλαμβάνει οκτώ δυναστείες, ξεκινώντας από το tutorial που εξελίσσεται στα νηπιακά βήματα της Κίνας προ περίπου 4.000 ετών και καταλήγει στις σχετικά σύγχρονες δυναστείες των Song-Jin. Ευτυχώς, μπορείτε να ασχοληθείτε με όποια θέλετε, καθώς δεν υπάρχει περιορισμός να τις πάρετε με χρονολογική σειρά. Υπάρχει, επίσης, ένα open play mode (όπου είστε ελεύθεροι να χτίσετε την πόλη σας χωρίς συγκεκριμένα objectives) και ο γνωστός editor για να φτιάξετε τις δικές σας campaigns. Κι όμως, όλα αυτά θα μπορούσαν να περάσουν στα ψιλά γράμματα αν η BreakAway Games είχε μιμηθεί το Zeus (σαφέστατα το καλύτερο παιχνίδι της σειράς), αλλά εκείνη αντιθέτως προτίμησε να θέσει ως πρότυπό της τα Ceasar III και Pharaoh - τουλάχιστον όσον αφορά στο σχεδιασμό των αποστολών.

Το παιχνίδι είναι real time, αλλά επιτρέπεται να το "παγώσεις" και να δώσεις τις εντολές σου ή να ασχοληθείς με τις αναφορές από τα υπουργεία με την ησυχία σου. Οπως και σε εκείνα τα αρχικά παιχνίδια, οι αποστολές σπανίως σου επιτρέπουν να χτίσεις μια πόλη πέρα από το σημείο εκείνο που ορίζουν οι στόχοι σου. Ξεκινάς από το απόλυτο μηδέν ξανά και ξανά, κάνοντας τα ίδια βασικά πράγματα που χρειάζεται μια πόλη για να λειτουργήσει υποτυπωδώς. Αυτό το στυλ ανάπτυξης του παιχνιδιού έρχεται σε πλήρη ρήξη με τα όσα είχαμε ζήσει στο Zeus, όπου οι αποστολές ήταν στοιχειωδώς δεμένες μεταξύ τους και δεν χρειαζόταν ο παίκτης να καταφεύγει στη βαρετή επανάληψη. Στο Emperor, δυστυχώς, θα βαρεθείτε να ξεκινάτε κάθε αποστολή από το μηδέν και να χτίζετε την πρώτη γειτονιά, το πηγάδι, την αγορά, το watchtower κ.λπ., κ.λπ.

Αλλά και οι στόχοι σας είναι επαναλαμβανόμενοι. Τα ποικίλα και ενδιαφέροντα objectives που συναντήσαμε στο Zeus αλλά και στο Poseidon (το expansion pack του Zeus) εγκαταλείφθηκαν και τη θέση τους πήραν τα απλοϊκά των πρώτων παιχνιδιών, που βασίζονται στην επίτευξη αριθμητικών στόχων. Για παράδειγμα, θα πρέπει να έχετε 200 κατοίκους σε τάδε διαμερίσματα, να πουλήσετε 15 αγαλματίδια, να συνάψετε εμπορικές σχέσεις με 3 πόλεις και άλλα παρόμοια. Βέβαια, δεν υπάρχει τίποτα μεμπτό σε αυτό, δείχνει όμως αναμφίβολα έλλειψη έμπνευσης και πρωτότυπων ιδεών από μέ-



Τα εργαστήρια επεξεργασίας πηλού είναι απαραίτητα για την ανάπτυξη, αφού τα κεραμικά σκεύη είναι από τα βασικά προϊόντα που χρειάζεται κάθε νοικοκυριό.



Η κατασκευή των μνημείων διαρκεί καιρό, απαιτεί πολλά resources και εργατικό δυναμικό και είναι πραγματικά θαύμα ιδέσθαι η πορεία αποπεράτωσής τους.

ρους των σχεδιαστών. Υπάρχουν πολλοί λίγοι ποιοτικοί στόχοι να εκπληρωθούν, όπως όταν έπρεπε να κατασκευάσετε μια πυραμίδα στο Pharaoh ή μια τεράστια ελληνική μητρόπολη στο Zeus. Οι βετεράνοι της σειράς αυτών των παιχνιδιών θα νιώσουν μια deja vu ανατριχίλα να τους διαπερνά πριν καν ακόμα ολοκληρώσουν την πρώτη tutorial αποστολή.

Μερικά από τα ψεγάδια των προηγούμενων τίτλων κάνουν την επανεμφάνισή τους. Οι περισσότεροι walkers εξακολουθούν να μην είναι αρκετά έξυπνοι ώστε να διαλέγουν το σωστό δρόμο, ενώ οι μάχες δεν έχουν εξελιχθεί και είναι αρκετά βαρετές. Το σύστημα μάχης δεν είναι και το καλύτερο στο χειρισμό του, ενώ γενικότερα μοιάζει σαν να είναι τσόντα από κάποιον άλλον, λιγότερο ραφιναρισμένο city-building τίτλο.

Ευτυχώς, οι προγραμματιστές δεν ξέχασαν να συμπεριλάβουν κάποια στοιχεία της κινεζικής παράδοσης και του κινεζικού πολιτισμού στο gameplay - αν και στην πράξη δεν συμβάλλουν σημαντικά στο αποτέλεσμα. Το Feng Shui είναι ένας πολύ σημαντικός παράγοντας όταν επεκτείνετε την πόλη σας, ενώ η κινεζική μυθολογία αντιπροσωπεύεται από τα ζώδια. Διαλέγεις ένα ζώδιο στην αρχή του παιχνιδιού (σκύλος, ποντικός, γουρούνι κ.λπ.) που σε αντιπροσωπεύει και το ωροσκόπιό σου διαβάζεται καθώς περνούν τα χρόνια. Επίσης, οι αρχαίοι Κινέζοι ήρωες κάνουν την εμφάνισή τους σε έναν ρόλο που θυμίζει έντονα εκείνο των θεών στο Zeus. Απαιτούν διάφορα αγαθά, όπως φαγητό ή πολυτελή είδη, και εάν τους παραμελήσετε για αρκετό καιρό, είναι ικανοί να προκαλέσουν μια θεομηνία στην πόλη σας (συνηθέστερα σεισμούς). Ικανοποιήστε κάποιον ήρωα προσφέροντάς του κάτι εξεζητημένο (όπως μπρούτζινα καλλιτεχνήματα) και εκείνος σύντομα θα έρθει στην πόλη σας για να σας βοηθήσει, κάνοντας ανίκητο το στρατό σας, αυξάνοντας το εισόδημά σας κ.λπ. Καθένας από τους 12 ήρωες είναι μοναδικός και μπορεί να ευλογήσει διαφορετικούς τομείς της ζωής της πόλης σας.

Πέρα από την ύπαρξη multiplayer mode (όπου παρουσιάζεται σε σχετικό box), παρατηρείται μία καινοτομία και στον τομέα της αισθητικής της πόλης, με τη δυνατότητα χτισίματος τοίχου για να απομονώνονται οι συνοικίες των απλών ανθρώπων από εκείνες των σνομπ πολιτών. Ο τοίχος βοηθά επίσης όταν κάποιο κτήριο (π.χ. κάποιο εργαστήριο ή το φορολογικό γραφείο) εμποδίζει την ανάπτυξη της συνοικίας με την εκεί παρουσία του, αφού σε συνδυασμό με κάποιον κήπο "κρύβεται" και δεν φρενάρει τα αναπτυξιακά σχέδιά σας. Ο τοίχος αυτός κατασκευάζεται αυτοστιγμεί και όταν περάσει πάνω από δρόμο, δημιουργείται μια πύλη, τη διέλευση από την οποία μπορείτε να ρυθμίσετε - σε ποιους walkers δηλαδή να επιτρέπει την είσοδο και σε ποιους όχι.

ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ;

Εν κατακλείδι, το Emperor: Rise of the Middle Kingdom μπορεί να είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι, είναι όμως σίγουρα ένα σκαλί πιο κάτω από τον προηγούμενο τίτλο της σειράς, το Zeus: Master of Olympus. Παρά την καινοτόμο ύπαρξη multiplayer mode, δεν κατορθώνει να ξεπεράσει την επανάληψη που το διακρίνει, καθώς και την έλλειψη πρωτοτυπίας στους στόχους που καλούνται να επιτευχθούν, τη στιγμή που τα διαχρονικά προβλήματα με τις μάχες δεν έχουν κατορθώσει ακόμα να ξεπεραστούν. Το Zeus είχε κατορθώσει να ανεβάσει τον πήχη στα city building παιχνίδια, χάρη στις ευφάνταστες αποστολές του και στα συναρπαστικά στοιχεία της ελληνικής μυθολογίας. Αντιθέτως, το Emperor κοιτά πίσω, στην εποχή των Pharaoh και Ceasar III. Ας ελπίσουμε ότι οι νεωτερισμοί και η φαντασία θα επιστρέψουν και πάλι στο επόμενο παιχνίδι της σειράς. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	GAMEPLAY
88	95	94	86	86	88

Ακόμα ένα πολύ όμορφο επεισόδιο στη σειρά των city building games της Sierra.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: EIDOS/DEEP RED

Game review

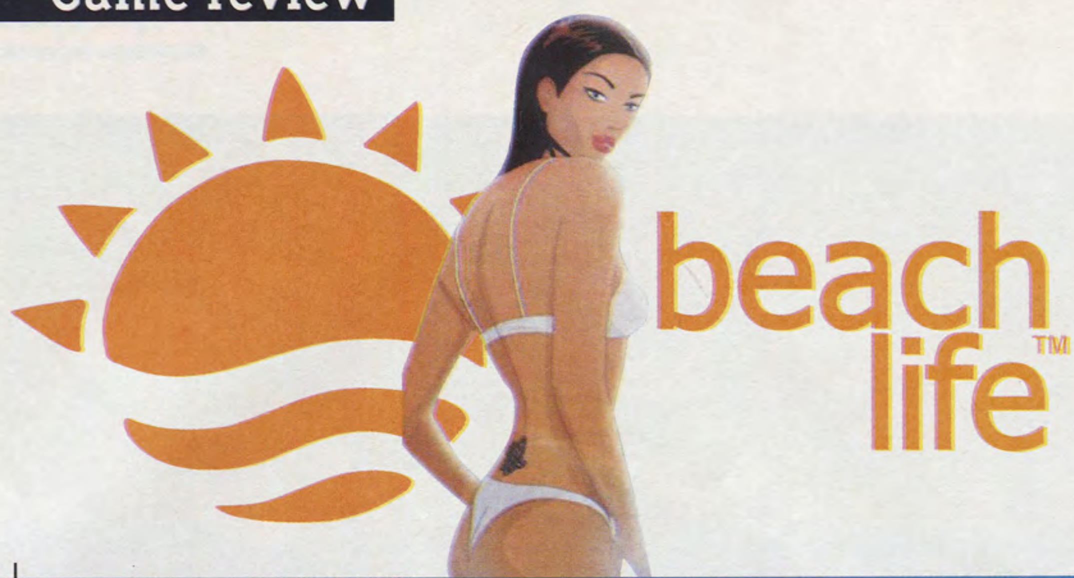
ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II 450MHz 'Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ, WINDOWS 98, 2000, XP, 128MB RAM, 4x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΥΨΗΛΕΣ ΑΝΑΛΥΣΕΙΣ ΜΕ 16BIT ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 905MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΣΥΝ ΤΑ SAVE GAMES

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1CD



Διακοπές για πάντα!!!

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι ανύπαρκτο. Απλώς ως ιδιοκτήτης του θερέτρου που επιλέγετε να μανατζάρετε, πρέπει να ασχολείστε με τις ανάγκες των πελατών σας, να αλλάζετε τις τιμές και σε γενικές γραμμές να φροντίζετε όλα να πηγαίνουν ρολόι καθ' όλη τη διάρκεια των διακοπών. Άλλωστε, η δουλειά σας είναι να παρέχετε όσο το δυνατόν καλύτερη εμπειρία διαμονής στους λουομένους, αλλά ταυτόχρονα να βγάζετε και το απαραίτητο κέρδος για την επιχείρησή σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τις χαρές αλλά και τα προβλήματα της διαχείρισης των καλοκαιρινών θερέτρων, από τα ερωτικά παιχνίδια των καλεσμένων σας μέχρι τα μεθύσια και την ηλίαση που μπορεί να πάθουν.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΞΩΤΙΚΑ ΘΕΡΕΤΡΑ

Στην αρχική οθόνη μπορούμε να επιλέξουμε να ξεκινήσουμε ένα καινούριο παιχνίδι, όπου έχουμε τη δυνατότητα να παίξουμε τις 12 αποστολές που υπάρχουν ή σε

του Αλέξη Ευθυμίου macdexter@yahoo.com

Σκεφτείτε ήλιο, αμμουδιές, διασκέδαση και σεξ και πιάσατε το υπονοούμενο! Η Eidos με το Beach Life προσομοιώνει την πραγματική ζωή των καλοκαιρινών θερέτρων, αλλά ταυτόχρονα δεν παίρνει την όλη προσπάθεια και τόσο στα σοβαρά, όπως άλλωστε δηλώνει και η ίδια η κατασκευάστρια εταιρεία στο manual του παιχνιδιού.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ





Ολα τα νησιά είναι πια ανοικτά να τα ξαναπαίξουμε στο Sandbox mode.

Στο camera mode μπορούμε να πάρουμε screen shots από τα επιτεύγματά μας.

Θετικά

- Εύκολος χειρισμός και λειτουργικό interface.
- Καλά ηχητικά εφέ και μουσική με επιλογή για δικά μας τραγούδια σε μορφή MP3.
- Πολλές πληροφορίες σχετικά με τις δραστηριότητες των εκδρομέων μας.
- Τρεις διαφορετικές χρονικές ταχύτητες.

Αρνητικά

- Στο tutorial δεν καθοδηγείται ο παίκτης ώστε να εξοικειωθεί αμέσως με το χειρισμό του παιχνιδιού.
- Σχετικά εύκολο και με μικρή αντοχή στο χρόνο. Ακόμα και το Sandbox Mode είναι σαν να τρως ξαναζεσταμένο φαγητό.

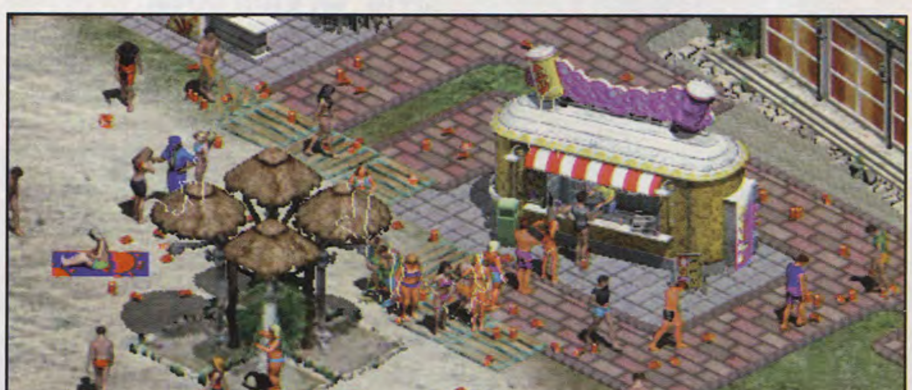
Οσο ασχοληθεί κανείς με το παιχνίδι θα περάσει ευχάριστες στιγμές, σχεδιάζοντας ειδυλλιακούς καλοκαιρινούς προορισμούς, κυρίως τώρα που οι καλοκαιρινές διακοπές φαντάζουν ακόμα μακριά.

Sandbox Mode τις ίδιες χωρίς χρονικούς περιορισμούς. Οπως είχα αναφέρει και για το Casino Empire, αυτή η επιλογή δεν προσθέτει στην αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Οι πρώτες δύο μας εισάγουν στο πώς παίζεται το παιχνίδι με απλό τρόπο. Γενικά το interface του Beach Life είναι πολύ εύκολο και εξοικειωνόμαστε γρήγορα μαζί του. Το βασικό κόνσεπτ είναι ότι ξεκινάμε με ένα νησάκι ή μέρος από ένα νησί και πρέπει να το οργανώσουμε έτσι ώστε να προσελκύει περισσότερο κόσμο και να ρέει το χρήμα. Αλλες φορές θα πρέπει να ανεβάζουμε τη φήμη του θερέτρου μας ή σε σύντομο χρονικό διάστημα να διατηρούμε τις ισορροπίες ανάμερα σε άντρες και γυναίκες ή να προστατεύουμε τις παραλίες μας από τους καρχαρίες που παραμονεύουν. Οι προκλήσεις δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο και επαναλαμβάνονται καθ' όλη τη διάρκεια των αποστολών μας. Μπορούμε να χτίσουμε πολλά διαφορετικά κτήρια, όπως εστιατόρια, καφετέριες, μπαράκια και μπάρμπεκιου στην παραλία, θαλάσσια σπορ, όπως σκι και windsurf, και γενικά καθετί που μπορεί να χρειαστούμε για να κάνουμε τους λουομένους μας να περνάνε όσο το δυνατόν καλύτερα. Την κατασκευή όλων αυτών των εγκαταστάσεων αναλαμβάνουν οι χτίστες που έχουμε στη διάθεσή μας από την αρχή. Την επίβλεψη της κατάστασης των κτηρίων αναλαμβάνουν οι μηχανικοί που πρέπει να προσλάβουμε, την εξυπηρέτηση του κοινού κοπέλες που το καθοδηγούν και του δίνουν συμβουλές, καθαρίστριες για τις τουαλέτες και την καθαριότητα του χώρου γενικά, ναυαγοσώστες για να προσέχουν τις παραλίες και, τέλος, σεκιουριτάδες για να αποφεύγονται τσακωμοί και κλεψιές. Επίσης, πρέπει να καλλωπίσουμε τους χώρους του θερέτρου με διαφημίσεις, φώτα, σιντριβάνια, λουλούδια, παρτέρια και γενικά οτιδήποτε μας αρέσει και πιστεύουμε ότι ανεβάζει το πρεστίζ της επιχείρησής μας. Αλλωστε μας δίνονται πολλές επιλογές σε αυτό τον τομέα. Οπως βλέπουμε, το παιχνίδι μάς προσφέρει αρκετούς τομείς που θα πρέπει να ασχοληθούμε με απλό και ταυτόχρονα πολύ λειτουργικό τρόπο.

Οι δυνατότητες του παιχνιδιού όμως δεν

Ξέρετε ότι...

...το παιχνίδι στην Αμερική ονομάζεται Virtual Resort Spring Break;



Δεν σας θυμίζει ελληνική παραλία γεμάτη από τα σκουπίδια που τυχαία πετάμε παντού;



Αν δεν προλάβετε να δώσετε διαταγή για κλείσιμο της παραλίας, τότε θα έχετε άσχημα επακόλουθα, όπως αυτό.

BEACH CHEATING

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε τα:

SHIFT+ALT+U Στο χάρτη ξεκλειδώνει όλα τα νησιά. Ισχύει και στο Sandbox mode.

SHIFT+ALT+T Οι κουκλάρες μας τα βγάζουν όλα και γίνονται "Matiz" topless.

SHIFT+ALT+4 Τη δόξα πολλοί εμίσησαν, το χρήμα ουδείς.

Fan sites

- www.eidos.com
- www.deepred.co.uk

σταματούν εδώ. Μπορούμε να αλλάξουμε τις τιμές παντού, από το πόσο θα κοστίζει η μπίρα μέχρι τους μισθούς των υπαλλήλων μας και το ωράριο που θα έχει ο καθένας τους. Υπάρχει κάμερα που μπορεί να ακολουθήσει οποιονδήποτε, είτε αυτός είναι εργαζόμενος είτε θαμώνας, καθώς και αναλυτική περιγραφή ανά κατηγορία των παραπόνων, του πόσο καλά περνάνε, τι τους αρέσει ή δεν τους αρέσει, τι θα ήθελαν να υπήρχε και γενικά πολλές πληροφορίες που θα μας βοηθήσουν στην πορεία μας στο παιχνίδι. Ακούγεται διασκεδαστικό και πραγματικά είναι! Οι αποστολές γίνονται σταδιακά πιο δύσκολες και θα ευχαριστήσουν τον άπειρο χρήστη, αλλά στον σκληροπυρηνικό παίκτη θα φανούν εύκολες και προβλέψιμες.

LIVIN' LA VIDA LOCA

Τα γραφικά που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι 2D, με κάποια στοιχεία από 3D, και είναι αρκετά προσεγμένα. Είναι πολύχρωμα, φανταχτερά, υπάρχει εναλλαγή ημέρας και νύκτας, με τα φώτα να ανοίγουν σταδιακά καθώς βραδιάζει, καιρικά φαινόμενα με βροχές και αστραπές, καλό animation στους χαρακτήρες που χορεύουν, κάνουν μπάνιο στη θάλασσα, τους κατασπαράζει κάποιος καρχαρίας, ακόμα και όσοι έχουν πιει "λίγο" παραπάνω τρεκλίζουν. Υπάρχουν τρία επίπεδα zoom και δυνατότητα να παίξουμε το παιχνίδι σε αναλύσεις από 640x480 έως 1.280x960. Φυσικά, όσο ανεβαίνουν οι αναλύσεις μπορεί τα γραφικά να γίνονται πιο όμορφα, αλλά από την άλλη ανεβαίνουν και οι απαιτήσεις από το σύστημά μας. Έτσι, το scrolling γίνεται σπασμωδικό, ανεξάρτητα από τη μνήμη που έχει το σύστημά μας. Επίσης, όταν παίζουμε στο πιο μεγάλο zoom, παρατηρούμε πιξέλιασμα στα γραφικά που χαλάει την καλή εικόνα του παιχνιδιού. Θα μπορούσαν οι προγραμματιστές να εφαρμόσουν κάποιο antialiasing που θα εξομάλυνε τις γωνίες στα γραφικά. Πιστεύω ότι αυτή η κίνηση έγινε για να κρατηθούν οι απαιτήσεις του παιχνιδιού σε χαμηλά επίπεδα. Γενικά τα γραφικά του, εκτός από κάποιες μικρολεπτομέρειες, κρίνονται καλά για το εί-





Εδώ φαίνονται οι επιλογές που έχουμε για την κατασκευή των κτηριακών εγκαταστάσεών μας, καθώς και οι πληροφορίες που μας παρέχονται για τα οικονομικά μας και τους παραθεριστές μας.





Το συγκρότημά μας κατά τη διάρκεια της ημέρας και της νύχτας. Προσέξτε τους όμορφους φωτισμούς το βράδυ.

δος του παιχνιδιού.

Και ερχόμαστε στο θέμα του ήχου. Η μουσική είναι πολύ καλή, με εναλλαγή μουσικών μοτίβων από μέρα σε νύκτα, με αυτά της νύκτας να είναι από γνωστά καλοκαιρινά χιτ, αλλά και τη δυνατότητα αν τα βαρεθούμε, να βάλουμε τα δικά μας τραγούδια σε μορφή MP3 σε ένα folder που υπάρχει γι' αυτόν το σκοπό και να τα ακούμε την ώρα που παίζουμε. Την επιλογή αυτή τη συναντάμε όλο και πιο συχνά τελευταία σε παιχνίδια αυτού του είδους. Αρκετά καλά τα πάει και στα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιούνται σχεδόν παντού. Ηχοι υπάρχουν σε όλο το θέρετρο, από τους καλεσμένους που έρχονται ή φεύγουν στην προβλήτα μέχρι τους λουομένους που πνίγονται και φωνάζουν βοήθεια ή τσιρίζουν όταν τους τρώνε οι καρχαρίες. Μπορείτε να ακούσετε τους χτίστες που μιλάνε και να κάνουν θόρυβο καθώς κατασκευάζουν τα κτήρια, τους ήχους από τα μπαράκια στην παραλία, ακόμα και τις μύγες που μαζεύονται στις τουαλέτες, αν δεν τις έχουν επισκεφτεί οι καθαρίστριες εντός εύλογου χρονικού διαστήματος.



Χρησιμοποιώντας το cheat για topless βλέπουμε αρκετά ημίγυμνα μωρά αλλά και ημίγυμνες φάλαινες!!!!

TO BUY OR NOT TO BUY

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι η κατασκευάστρια εταιρεία κατάφερε να ενσωματώσει όλα εκείνα τα στοιχεία που κάνουν ένα simulation game να μπορεί να σταθεί αξιοπρεπέστατα, αλλά και να καθηλώσει τον παίκτη που θα ασχοληθεί μαζί του. Οσο ασχοληθεί κανείς με το παιχνίδι θα περάσει ευχάριστες στιγμές, σχεδιάζοντας ειδυλλιακούς καλοκαιρινούς προορισμούς, κυρίως τώρα που οι καλοκαιρινές διακοπές φαντάζουν ακόμα μακριά. Οταν όμως τελειώσει τις 12 αποστολές και βρεθεί να το ξαναπαίξει στο Sandbox Mode, τότε η αντοχή του στο χρόνο αμέσως μειώνεται κατακόρυφα. PC

Αν σας άρεσε...

...παίξτε και το The Sims on Holiday που έχει παρουσιαστεί από το περιοδικό και γενικά όλα τα Tycoon Games που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα.



PATCH

Στο site της κατασκευάστριας εταιρείας υπάρχει το τελευταίο patch που διορθώνει μικροπροβλήματα και καλό είναι να το εγκαταστήσετε πριν να παίξετε το παιχνίδι.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
78	80	85	75	60

Το Beach Life θα σας προσφέρει ευχάριστες ώρες και θα σας δώσει μια μικρή δόση, έστω και virtual, από τις καλοκαιρινές διακοπές που σε 5 μήνες έρχονται.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **ELECTRONIC ARTS**

Game review

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ **PENTIUM III 450, 128MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 1,2GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 8.0, 8x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 95/98/2000/ME/XP**

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Αν δεν σκοπεύετε να ασχοληθείτε με τα καινούρια multiplayer χαρακτηριστικά που φέρει το Spearhead, τότε πρέπει να σκεφτείτε καλά αν σας καλύπτει μία σχεδόν 3 1/2 ωρών πορεία έως το Βερολίνο.

Το expansion του Medal Of Honor: Allied Assault, το Spearhead, συνεχίζει να αντλεί έμπνευση από την πολυβραβευμένη ταινία του Spielberg "Η διάσωση του στρατιώτη Ράιαν". Πάντως, είναι ίσως η πρώτη φορά στα χρονικά της ιστορίας του gaming που ένα παιχνίδι διαρκεί όσο μια μεγάλη ταινία...

Οι εταιρείες πολλές φορές καταφεύγουν στη λύση των expansions απλά και μόνο για να επεκτείνουν το χρονικό ορίζοντα ζωής του προϊόντος τους, καθώς και για να βγάλουν μερικά παραπάνω χρήματα με μικρή επένδυση, αφού η πλατφόρμα ήδη υπάρχει. Ενα τυπικό παράδειγμα αυτού αποτελεί το The Sims, που έχω χάσει σε ποιο επεισόδιο έχει φτάσει. Αυτή η πρακτική δεν είναι σε καμιά περίπτωση κάτι το κατακριτέο, αφού δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών είναι επιχειρήσεις και ως τέτοιες πρέπει να εκμεταλλεύονται όλα τα όπλα του Marketing, ειδικά σε μια τόσο ανταγωνιστική και καταναλωτική κοινωνία όσο αυτή στην οποία ζούμε. Για να μην είμαστε όμως και άδικοι, μερικές φορές τα expansions είναι τόσο καλοφτιαγμένα και έχουν τέτοια πληρότητα που ξεπερνούν το αρχικό παιχνίδι και θα μπορούσαν κάλλιστα να σταθούν επάξια από μόνα τους ως ανεξάρτητα προϊόντα και χωρίς την ομπρέλα ενός καταξιωμένου τίτλου.

Δυστυχώς, η περίπτωση του Medal of Honor Allied Assault: Spearhead δεν εμπίπτει σε αυτή την κατηγορία. Το expansion pack ενός από τους καλύτερους τίτλους για το 2002 προσφέρει μερικές πολύ καλές αποστολές στο single-player campaign, αλλά τελειώνει τόσο γρήγορα που σε κάνει να αναρωτιέσαι αν τελικά έπιασαν τόπο τα χρήματα που έδωσες. Η όλη υπόθεση θυμίζει το έργο που ζήσαμε παλαιότερα, με το προκλητικό για εμένα expansion του Half Life, το Opposing Force, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε και το περσινό Lord of Destruction, το expansion

Καλό, αλλά λίγο...





Ωστε εκεί κρύβεσαι πουλάκι μου...

Θετικά

- Μερικές πολύ καλές αποστολές στο single player
- Νέο multiplayer mode (Tug of War)

Αρνητικά

- Πολύ μικρό σε διάρκεια
- "Λίγο" για τα λεφτά του



Πρέπει γρήγορα να "καθαρίσω" με τα αναθεματισμένα αντιαεροπορικά, αν θέλω να ζήσουν οι αλεξιπτωτιστές.

Το Spearhead έχει να μας προσφέρει 9 καινούριες αποστολές, 12 νέους χάρτες για multiplayer και το "Tug of War" mode, επίσης για multiplayer.

του best-seller Diablo 2 - όσο και να με πονάει αυτό, αφού και οπαδός της Blizzard είμαι και ένας από τους μεγαλύτερους θαυμαστές του Diablo 2 (γιατί να το κρύψομεν άλλωστε;). Πολύ καλά προϊόντα και τα δύο, μόνο που η τιμή τους δεν δικαιολογούνταν από το χρόνο διασκέδασης που προσέφεραν. Επί τω προκειμένω λοιπόν, εάν δεν σκοπεύετε να ασχοληθείτε με τα καινούρια multiplayer χαρακτηριστικά που φέρει το Spearhead, τότε πρέπει να σκεφτείτε καλά αν σας καλύπτει μία σχεδόν 3 1/2 ωρών πορεία έως το Βερολίνο.

ΟΙ SINGLE PLAYER ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το Spearhead έχει να μας προσφέρει 9 καινούριες αποστολές, 12 νέους χάρτες για multiplayer και το "Tug of War" mode, επίσης για multiplayer. Οι καινούριες πίστες στο single player αναπτύσσονται μέσα από 3 μικρές campaigns, που δεν θα σας ταλαιπωρήσουν ιδιαίτερα. Πάντως, κάποιες από αυτές είναι αρκετά συναρπαστικές - με προσωπική αγαπημένη τη μάχη στις παγωμένες Αρδένες.

Η πρώτη campaign σας φέρνει πίσω στην απόβαση της Νορμανδίας, την περίφημη D-Day, αλλά όχι στην παραλία της Omaha. Αυτή τη φορά υποδύεστε έναν νέο ήρωα, το λοχία Jack Barnes, που πέφτει με αλεξίπτωτο πίσω από τις εχθρικές γραμμές, συναντιέται με μια ομάδα Βρετανών στρατιωτών και απώτερο στόχο του έχει να καταστρέψει μια γέφυρα ώστε να αποκόψει τη γραμμή ανεφοδιασμού των ναζιστικών στρατευμάτων. Οπως και στο Allied Assault, τα objectives εμφανίζονται σταδιακά, ενώ υπάρχει και δευτερεύων στόχος, όπως το να κρατήσεις ζωντανό το λοχαγό σου ή να μην εξαλειφθούν όλα τα μέλη της ομάδας σου. Η δράση είναι καταιγιστική, καθώς προχωρείς κερδίζοντας με αίμα κυριολεκτικά κάθε σπιθαμή εδάφους στη γερμανική εξοχή. Τα μέσα που χρησιμοποιείς σε αυτήν την περιπλάνη-

Αν σας άρεσε...

...κρατήστε κάπου εύκαιρη την παραλλαγή σας, αφού σύντομα θα έχουμε κοντά μας και το expansion του Return to Castle Wolfenstein. Αντε, γιατί πεθύμησα τις αυστηρές Γερμανίδες με τα δερμάτινα και το προκλητικό μπούστο - όχι, οι μεταλλαγμένοι δεν μπορώ να πω ότι μου έλειψαν.

Ξέρετε ότι...

...ήδη έχει ανεβάσει η EA στο site της το demo του Spearhead; Το σημαντικό σε αυτό είναι ότι μόνο εκεί μπορείτε να δείτε, προς το παρόν, τον 13ο χάρτη του παιχνιδιού (τη Μάλτα), καθώς και το φοβερό και τρομερό όπλο Gewehrgranate - στην ουσία ένα Mauser με ενσωματωμένο grenade launcher. Φήμες πάντως θέλουν να έρχονται και στο κυρίως παιχνίδι με ένα patch που ετοιμάζεται πυρετωδώς από τους προγραμματιστές.



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT



Κάτσε να φτιάξω μερικά οικοπεδάκια για όταν τελειώσει ο πόλεμος...



Κοίτα να δεις που χρησιμοποιούνται και εναντίον των γερμανικών τανκ.

σή σου είναι αρκετά. Άλλοτε είσαι πάνω σε μια βάρκα και πλησιάζεις αθόρυβα σε κάποιο εξοχικό σημαίνοντος προσώπου, άλλοτε προσπαθείς να αποτρέψεις την απόδραση ενός Γερμανού αξιωματούχου με τη μοτοσικλέτα του, ενώ συχνά-πυκνά έχεις την ευκαιρία να "δουλέψεις" πολυβόλα και πυροβόλα που έχουν αφήσει πίσω τους οι νεκροί Γερμανοί.

Η δεύτερη campaign εξελίσσεται στα δάση των Αρδενών την παραμονή των Χριστουγέννων και νομίζω ότι είναι η καλύτερη του παιχνιδιού. Ξεκινάς κλέβοντας ένα φορτηγό με προμήθειες και το οδηγείς στον προορισμό του με τη συνοδεία ενός άρματος του οποίου εσύ ελέγχεις το κανόνι. Από παντού ξεπροβάλλουν γερμανικά τανκ και μεταγωγικά ερπυστριοφόρα για να σε σταματήσουν, ενώ η αεροπορία των Ναζί σφυροκοπά ανελέητα το δάσος. Πραγματική κόλαση! Και μη νομίζετε ότι τελειώσαμε. Στην επόμενη σκηνή το στρατόπεδό σου δέχεται σφοδρή επίθεση, ο λοχαγός τραυματίζεται και εσύ πρέπει εν μέσω βομβών να βρεις και να φέρεις κοντά του το medic - και σε σχετικά σύντομο μάλιστα χρόνο. Τέλος, αντιστέκεσαι με τους συντρόφους σου στη μανιασμένη επίθεση του γερμανικού πεζικού και των αρμάτων μάχης που το συνοδεύουν.

Στην τελευταία campaign, που είναι και η μικρότερη του παιχνιδιού, καλείσαι να μπεις και να βγεις από το Βερολίνο τις τελευταίες μέρες του πολέμου. Στην αρχή συναντιέσαι με το ρωσικό στράτευμα που έχει αναλάβει τη φρούρηση μιας γέφυρας και εν συνεχεία μπαίνεις πεζός στα ερείπια του Βερολίνου, όπου πρέπει να κλέψεις κάποια έγγραφα. Για την επιστροφή σου "δανείζεσαι" ένα τανκ, το οποίο θα σε βοηθήσει να ξεφορτωθείς τα γερμανικά άρματα μάχης που σου έχουν μπλοκάρει το δρόμο. Προσοχή θέλουν όμως και οι snipers που κρύβονται στα μισοκατεστραμμένα κτήρια, μερικοί από τους οποίους έχουν την κακή συνήθεια να εκτοξεύουν εναντίον σου αντιαρματικές ρουκέτες - ευτυχώς καμιά σχέση με την περιβόητη πίστα-παλούκι των snipers του προηγούμενου παιχνιδιού. Τέλος, με το νεοαποκτηθέν άρμα σου βοηθάς τους συντρόφους Σοβιετικούς να εμποδίσετε την καταστροφή της γέφυρας που έχουν ταχθεί να υπερασπίζουν από τη μανιασμένη επίθεση μιας γερμανικής μεραρχίας των Πάντσερ.



Οχι και να μας την "πέσετε" από πίσω, ρε μάγκες. Είπαμε, στα παιχνίδια και στις ταινίες δεν είμαστε "αμερικανάκια".

Fan sites

- http://www.ea.com/eagames/official/moh_alliedassault/home.jsp
- www.mohgame.com
- www.planetmedalofhonor.com

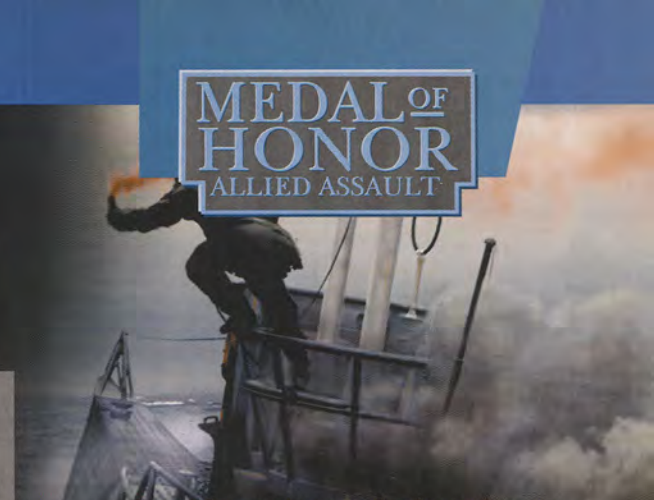
Οπως ήδη καταλάβατε, δεν πρόκειται να πσυχάσετε στιγμή, πόσο δε να βαρεθείτε στο Spearhead. Το μόνο πρόβλημα, επαναλαμβάνω, είναι ότι τελειώνει πολύ γρήγορα. Είναι ένα από τα μικρότερα σε διάρκεια expansions που έχετε παίξει ποτέ και θα το τελειώσετε σε 3 με 4 ώρες, το αργότερο.

ΝΕΟ MULTIPLAYER MODE

Και περνάμε στο multiplayer mode. Εδώ υπάρχουν ορισμένα νέα χαρακτηριστικά, όπως ήδη αναφέραμε, αλλά εάν δεν είστε ήδη fans του παιχνιδιού, μην περιμένετε να αλλάξετε γνώμη τώρα. Και αυτό διότι οι αλλαγές αυτές δεν είναι ριζικές, αλλά αποτελούν ένα ραφινάρισμα για τον τίτλο που στην Ευρώπη έχει κατακτήσει πολλούς παίκτες.

Η κυριότερη νέα προσθήκη αφορά στο "Tug of War", ένα







Αυτό εντός ολίγου θα γίνει μια μάζα λιωμένου σίδερου.



Οποιος είναι ψηλά, έχει πάντα το πλεονέκτημα, όπως λέει κι ο Sun Tzu.

mode που υποστηρίζεται από τέσσερις νέους χάρτες. Στην ουσία πρόκειται για ένα objective game με αρκετούς στόχους στην πορεία του να πρέπει να εκπληρωθούν, ενώ νικήτρια αναδεικνύεται η ομάδα που τους κατέχει όλους ταυτόχρονα. Επιπλέον, το σημείο όπου "αναγεννιούνται" τα μέλη της ομάδας μπορεί να καταστραφεί από τους αντιπάλους, με συνέπεια αυτή η ομάδα να πρέπει να εκπληρώσει τους στόχους της χωρίς το ευεργέτημα των ενισχύσεων από... τον άλλο κόσμο.

Επίσης, θα συναντήσετε περισσότερα από 20 νέα όπλα. Αυτά εξακολουθούν να κατατάσσονται σε έξι διαφορετικές κατηγορίες, αλλά πλέον τα διαθέσιμα όπλα αλλάζουν σε σχέση με το χαρακτήρα που επιλέγετε. Κάθε όπλο που έως τώρα δεν είχε secondary firing function, μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για να χτυπήσεις τον αντίπαλο σε μια melee επίθεση. Επιπλέον, υπάρχουν και σταθερά όπλα, διασκορπισμένα στους νέους χάρτες, όπως το Flak 88 κανόνι στο χάρτη του Βερολίνου.

Μικρής έκτασης αλλαγές έχουν γίνει στο interface και στο gameplay. Μία από αυτές είναι ότι πλέον δεν μπορείς να κινείσαι όταν κάνεις lean για να αποφύγεις τους πυροβολισμούς, ενώ ίσως η σημαντικότερη είναι ότι η ταχύτητα όλων των χαρακτήρων έχει αυξηθεί σημαντικά. Αυτό μάλλον είναι απόρροια του γεγονότος ότι οι νέοι χάρτες είναι πιο μεγάλοι σε διαστάσεις - μεγαλύτεροι και από τους μεγαλύτερους του Allied Assault. Βέβαια, έτσι χάνεται κάτι από το ρεαλισμό του παιχνιδιού, όμως μπορείτε να απενεργοποιήσετε αυτό το feature στα αρχικά settings.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Το Spearhead δεν έχει να μας παρουσιάσει φοβερές αλλαγές στο οπτικό μέρος. Τα γραφικά που θαυμάσαμε σχεδόν 10 μήνες πριν εξακολουθούν και με βάση τα σημερινά στάνταρ να θεωρούνται καταπληκτικά. Βέβαια, έχουν προστεθεί μερικά καινούρια περιβαλλοντικά εφέ, όπως δέντρα που κόβονται κάτω από τις ριπές των πολυβόλων. Τα ηχητικά εφέ και η πολύ καλή μουσική επένδυση που συνόδευε το αρχικό παιχνίδι έχουν παραμείνει ως είχαν, αφού κατά γενική ομολογία το Allied Assault έλαμπε σε αυτό τον τομέα.

Αν και αρκετά διασκεδαστικό, το Spearhead δεν μπορεί παρά να σου αφήσει μια πικρή γεύση για την εξαιρετικά μικρή διάρκειά του. Το αν είναι και ακριβό για όσα σου προσφέρει, εξαρτάται εν τέλει από ποια οπτική γωνία βλέπεις το θέμα. Αν σκοπεύεις να παίξεις μόνο τις single player αποστολές, τότε ναι, 3 με 4 ώρες διασκέδασης είναι ακριβοπληρωμένες. Αν όμως ασχολείσαι ήδη με το multiplayer mode και ψάχνεις για καινούριες προκλήσεις, τότε θα σου επιστρέψει και το τελευταίο λεπτό που θα δαπανήσεις για την απόκτησή του.

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Αυτό που με ενόχλησε περισσότερο στο Spearhead, πέρα από το μικρό μέγεθός του και τις ελάχιστες προσθέσεις στο multiplayer, ήταν η εκνευριστική A.I. των συμμάχων. Ουκ ολίγες φορές κάποιος βασικός για τη συνέχεια της αποστολής "NPC" έτρωγε ένα τρελό κόλλημα και δεν έλεγε να ξεμπλοκάρει. Αυτό παρατήρησα ότι συμβαίνει είτε γιατί κάποιος αντίπαλος (Γερμανός) έχει μείνει κάπου στην πίστα ζωντανός και μπλοκάρει την A.I. του NPC είτε γιατί δεν έκανα κάτι στην πίστα όπως ήμουν "υποχρεωμένος" σύμφωνα με το "σενάριο" του παιχνιδιού. Καλώς ή κακώς, μια και το παιχνίδι στοιχίζει γύρω στα € 30,00, θα σας συνιστούσα να το ξανασκεφτείτε πριν να το αγοράσετε, καθώς με αυτά τα λεφτά μπορείτε να πάρετε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι, το οποίο θα σας προσφέρει πολύ περισσότερες ώρες ψυχαγωγίας. Ακόμα και αν είστε λάτρεις του MOHAA, ενδεχομένως να απογοητευτείτε από το Spearhead, αν περιμένατε κάτι παραπάνω από αυτό που σας προσφέρει το expansion.

Νίκος Κόντης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΔΡΑΣΗ
88	84	93	88	70	95

Η πολύ μικρή διάρκεια του Spearhead είναι το μόνο μειονέκτημά του.

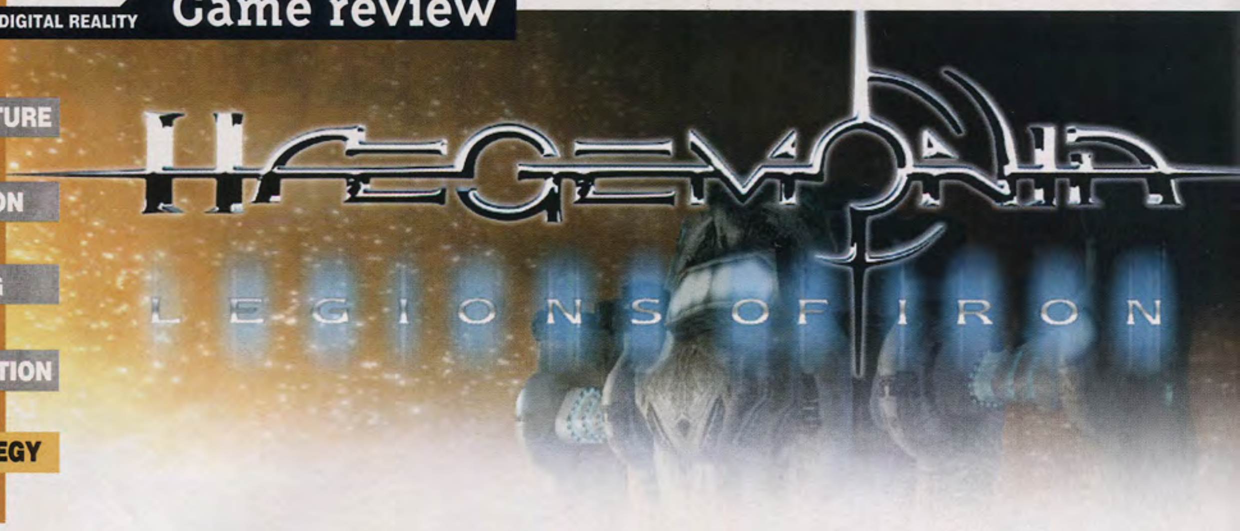
ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: MINIMUM: PIII600, 128MB RAM, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 2ης ΓΕΝΙΑΣ (GEFORCE 1, ATI RADEON 7500, MATROX PARHELIA 'H ΙΣΟΔΥΝΑΜΗ), 4x CD-ROM RECOMMENDED: PIII 1 GHz, 256MB RAM, GEFORCE 2 GTS 'H ΚΑΛΥΤΕΡΗ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Αγγελου Cthulhu Κυρίτση

Ηταν όνειρό σας ποτέ να γίνετε αστροναύτης, να δουλεύετε για τη NASA, να αναλαμβάνετε αποστολές στο Διάστημα ή να πατήσετε πρώτος στον Αρη; Θα δίνατε τα πάντα για να νιώσετε το δέος μπροστά στην απεραντοσύνη του Σύμπαντος; Πιστεύετε ότι είστε ικανός στρατηγός και κυβερνήτης για να στηρίξετε μια ολόκληρη διαστημική αυτοκρατορία και να την οδηγήσετε στην επικράτηση; Ψάχνετε κάτι νέο στο χώρο των RTS; Αν έστω και σε ένα από τα παραπάνω απαντήσατε καταφατικά, τότε αυτό το παιχνίδι είναι για εσάς!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – ΜΕΣΟ – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ

Empire Mars



Δεν μπορείτε να φανταστείτε πώς αγαλλιάζει η καρδιά μου όταν πέφτουν στα χέρια μου πρωτότυπα παιχνίδια. Δυστυχώς, στο χώρο του gaming και όχι μόνο, είμαστε χωμένοι μέχρι τα αυτιά σ' έναν βόρβορο από ξαναζεσταμένες συνταγές, αντιγραφές επί αντιγραφών των πάλαι ποτέ πρωτότυπων ιδεών και τόσο αναμασημένων μοτίβων, που ώρες-ώρες αισθάνομαι σαν μπρυκαστικό του λογισμικού. Οταν λοιπόν μια εταιρεία δέχεται να ρισκάρει, μη ακολουθώντας την πεπατημένη και ερευνώντας το ναρκοπέδιο της αγοράς, με μια νεογέννητη ιδέα, αξίζει τα πιο θερμά συγχαρητήρια ανεξαρτήτως του αποτελέσματος.

Είναι λοιπόν το Haegemonia η όαση πρωτοτυπίας που τόσο έχουμε ανάγκη στην έρημο της ρουτίνας; Και ναι και όχι, αλλά ας μην προτρέχουμε σε συμπεράσματα.

ΚΑΠΟΥ ΣΕ ΞΕΡΩ

Η υπόθεση του παιχνιδιού έχει ως εξής: Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον, η ανθρωπότητα έχει αποκτήσει επαρκή τεχνολογικά





Έχει και λίγο από Armageddon/Deep Impact το παιχνίδι.

Θετικά

- Καταπληκτική απεικόνιση του σύμπαντος
- Φοβερή μουσική
- Λεπτομερή 3D γραφικά
- Πρωτοποριακό για RTS gameplay
- Ομαλή καμπύλη εκμάθησης
- Μεγάλη διάρκεια

Αρνητικά

- Κοινότοπο σενάριο
- Υψηλές hardware απαιτήσεις
- Δεν αποδίδεται σωστά η κλίμακα των πλανητών και της μεταξύ τους απόστασης
- Μερικές φορές τα objectives είναι λίγο ασαφή

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού προφανώς άφησαν σε δεύτερη μοίρα το πρωτότυπο σενάριο, για να επικεντρωθούν εκεί όπου έχει σημασία: στο gameplay και στην ατμόσφαιρα.

μέσα για να αποικήσει τον Άρη. Στην αρχή η νέα αποικία εξαρτάται σε πολύ μεγάλο βαθμό από τη Γη, αλλά καθώς ο πληθυσμός της αυξάνεται και ξεπερνιούνται οι αρχικές δυσκολίες, η σχέση εξάρτησης συνεχώς εξασθενεί. Πλέον η ανθρωπότητα ήταν δεμένη όχι λόγω της ανάγκης και της υποστήριξης, αλλά λόγω των εμπορικών και τεχνολογικών συναλλαγών, η ανισορροπία όμως στο μοίρασμα της δύναμης μεταξύ πολιτικής (Γη) και τεχνολογίας (Άρης) προκαλεί μία ολοένα αυξανόμενη ένταση. Τον Ιούλιο του 2104 (όταν εγώ θα είμαι περίπου 122 χρονών) συγκαλείται μια συνδιάσκεψη Γης-Άρη για την ανεξαρτησία της αποικίας, συζητάνε για μέρες ολόκληρες, δεν τα βρίσκουν, οι εκπρόσωποι του Άρη την κοπανάνε με ελαφρά πηδηματάκια και ξαφνικά, εκεί που η πομπή επιστρέφει στην αποικία, μαντέψτε τι γίνεται: κάποιος τους την πέφτει και τους καταστρέφει, σκοτώνοντας τον Αρειανό διπλωματικό εκπρόσωπο (έφερε και αρειανά Ferrero Rocher εκ μέρους του πρέσβη για να τους κακομάθει). Στη συνέχεια ξεσπάει πόλεμος, εμείς αναλαμβάνουμε τους γήινους ή τους Αρειανούς με σκοπό να κερδίσουμε κ.λπ. Οποία πρωτοτυπία. Άσε που αν κρατήσει ένα χρόνο ο πόλεμος και κερδίσει ο Άρης (όχι η ποδοσφαιρική ομάδα), στις 4 Ιουλίου θα ρίχνουν πυροτεχνήματα και θα γιορτάζουν την ανεξαρτησία τους. Θα γυρίσουν και μια ταινία με τίτλο "Γεννημένος στον Άρη την 4η Ιουλίου".

Αν όλα αυτά σας θύμισαν κάτι από την ιστορία, όπως τον Πόλεμο της Ανεξαρτησίας στην Αμερική, πλανάσθε πλάνην οικτρά! Μα είναι φανερό, ρε παιδιά, δεν υπάρχει καμία, μα καμία σχέση, σας λέω. Αλήθεια (και μετά ξύπνησα)!

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ ΔΗΛΑΔΗ;

Το Haegemonia, λοιπόν, είναι ένα καθαρόαιμο space RTS. Λιγάκι απογοητευμένος από τη βασική υπόθεση που ήταν τόσο τετριμμένη, άρχισα την πρώτη αποστολή από την πλευρά των γήινων. Για να είμαι ειλικρινής, περίμενα ότι θα ξεκινούσα σε μια βάση στην επιφάνεια κάποιου πλανήτη στο ίδιο στυλ με το StarCraft και θα έπαιζα μερικά λεπτά για να διαπιστώσω ότι τίποτα δεν έχει αλλάξει σημαντικά, οπότε αποκαρδιωμένος θα τελείωνα το review λέγοντας: "ε, καλό το παιχνίδι, αλλά κάπου το έχετε ξαναδεί". Ωστόσο, δεν θα μπορούσα να κάνω μεγαλύτερο λάθος. Αντί να βρεθώ σε κάποια 3D πεδιάδα με μια χούφτα εργάτες, μπροστά μου ξεδιπλώθηκε σε λεπτομερέστατα γραφικά το ηλιακό σύστημα με εμένα να ελέγχω 7 διαστημικά σκάφη με απόλυτη ελευθε-

Αν σας άρεσε...

...παίξτε τα Imperium Galactica I και II. Επίσης, συστήνω το Black & White για το εξίσου ριζοσπαστικό gameplay.

Ξέρετε ότι...

...η Digital Reality, που ανέπτυξε το παιχνίδι, είναι η ουγγρική εταιρεία που μας έδωσε τα Imperium Galactica I και II, δύο από τα πιο εμπνευσμένα παιχνίδια στο χώρο του Space Strategy;



Για άλλη μία φορά έσπειρα τον όλεθρο!



ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Η πιο χρήσιμη συμβουλή που μπορώ να δώσω είναι να ξεφυλλίσετε λεπτομερώς το manual πριν ακόμα να παίξετε και να το έχετε ανά πάσα στιγμή πρόχειρο μέχρι να μάθετε καλά το παιχνίδι. Από εκεί και πέρα, ερευνήστε διεξοδικά τις οθόνες βοήθειας που εμφανίζονται με το F1 και σταθείτε ιδιαίτερα στα keyboard shortcuts, γιατί αν μάθετε να τα χρησιμοποιείτε, θα αυξηθούν κατακόρυφα οι επιδόσεις σας.



Να ένα κλασικό dog-fight σε ζώνη αστεροειδών. Τα σκάφη που αφήνουν μπλε ίχνος είναι τα δικά μου, αυτά με το κίτρινο είναι αρειανά και χάνουν κατά κράτος!



Το κόκκινο βελάκι δείχνει πού είναι το σπίτι μου! Αν κοιτάξετε προσεκτικά, θα με δείτε να χαιρετάω.

ρία κίνησης! Ενιωσα πολύ μικρός και μόνος μπροστά στην απεραντοσύνη του Διαστήματος και με κυριάρχησε ένα δέος που συνεχίστηκε για όση ώρα έπαιζα το παιχνίδι. Στην αρχή ο χειρισμός με παίδεψε αρκετά και συνάντησα αρκετά μεγάλη δυσκολία να πλοηγηθώ στο Διάστημα και να βρίσκομαι στο σωστό μέρος τη σωστή στιγμή. Τελικά, όταν ακολούθησα τη δοκιμασμένη τεχνική RTFM (Read The Fine Manual) διαβάζοντας τα keyboard shortcuts, όλα ξεκαθάρισαν και ο χειρισμός έγινε πανεύκολος. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού προφανώς άφησαν σε δεύτερη μοίρα το πρωτότυπο σενάριο, για να επικεντρωθούν εκεί όπου έχει σημασία: στο gameplay και στην ατμόσφαιρα.

Fan sites

- http://www.haegemonia.com/
- http://www.wanadoo-edition.com/
- http://www.digitalreality.hu/index_news.html

IN SPACE NOONE CAN HEAR YOU SCREAMING

Οι αποστολές είναι φτιαγμένες έτσι ώστε να μας εισάγουν σταδιακά στη λογική του παιχνιδιού. Πράγματι, ενώ αρκεί η αθάνατη στρατηγική επίθεσης του τύπου Β.Σ.Π. (Βουρ Στον Πατσά) για να περάσουμε τις πρώτες δύο αποστολές, σιγά-σιγά οι ευθύνες αυξάνονται και τα πράγματα δυσκολεύουν. Για αρχή, εισάγονται οι έννοιες της εξόρυξης μεταλλευμάτων, του εμπορίου και της φορολογίας (γιατί στα παιχνίδια και όχι μόνο, το χρήμα κινεί τον κόσμο). Επεκτεινόμαστε αποικώντας τους πλανήτες στο δικό μας και σε άλλα ηλιακά συστήματα, ταξιδεύοντας μέσα από wormholes. Εμπλεκόμαστε σε αμυντικούς κι επιθετικούς πολέμους, ενώ δεν είναι σπάνιο οι αρχικοί εχθροί να γίνονται σύμμαχοι και οι παλιοί σύμμαχοι να γίνονται εχθροί. Καλούμαστε να πάρουμε εμπορικές, στρατηγικές, πολιτικές και διπλωματικές αποφάσεις, αν θέλουμε να επιβιώσουμε στο κρύο και αχανές Διάστημα, να ακολουθήσουμε και να δώσουμε διαταγές, να πάρουμε το μέρος μιας παράταξης για να λήξουμε έναν εμφύλιο πόλεμο. Αποφασίζουμε σε ποιους τομείς θα αναπτύξουμε την τεχνολογία μας, είτε με έρευνα είτε με βιομηχανική κατασκοπία. Κερδίζουμε μάχες με ωμή δύναμη, έξυπνες τακτικές, δολιοφθορές (sabotage ελληνιστί) και αντιπερισπασμούς. Αν τα χρήματα δεν επαρκούν, έχουμε τη δυνατότητα να κλέψουμε από τον αντίπαλο, καθώς στον έρωτα και τον πόλεμο όλα επιτρέπονται. Βρόμικη δουλειά να φροντίζεις μια ηγεμονία, αλλά κάποιος πρέπει να την κάνει...



Εξόρυξη μεταλλεύματος από αστεροειδή με φόντο τον Κρόνο. Δεν είναι κάτι που βλέπουμε κάθε μέρα...



Μόλις κατέστρεψα μια αρειανή διαστημική βάση. Θάνατος στους Αρειανούς! Εξω οι βάσεις του θανάτου! Αρης και Δίας, το ίδιο συνδικάτο! Μέτωπο στον ιμπεριαλισμό κ.λπ.



SEE NO EVIL, HEAR NO EVIL

Το gameplay είναι σίγουρα το σημαντικότερο χαρακτηριστικό σε οποιοδήποτε παιχνίδι, όμως εάν είναι πλαισιωμένο και με αξιόλογα γραφικά και ήχο, τότε το αποτέλεσμα ξεπερνά κάθε προσδοκία. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, το οπτικό τμήμα σχεδιάστηκε με σκοπό να προσδίδει την απεραντοσύνη του Διαστήματος, να προκαλεί δέος. Αυτό το στόχο τον επιτυγχάνει 100%, με τίμημα δυστυχώς τις αρκετά υψηλές απαιτήσεις. Στον Athlon 1700+ με GeForce 3 Ti 500 και 512 RAM που το έπαιξα, συχνά το σύστημα... γονάτιζε. Δεν μπορώ να πω ότι είναι εντελώς ακριβής η απεικόνιση όσον αφορά την επιστημονική πλευρά (για παράδειγμα, στο Δία φαίνονται μόνο οι 4 μεγαλύτεροι δορυφόροι και η διάμετρός του στο παιχνίδι σε σχέση με τη Γη δεν πλησιάζει καν το 11πλάσιο που ισχύει στην πραγματικότητα), όμως αντικειμενικός σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι η εκπαίδευση αλλά η διασκέδαση. Οσον αφορά στα μοντέλα των πλανητών, έχουν εξαιρετικούς χρωματισμούς, ειδικά αυτοί των οποίων η επιφάνεια καλύπτεται από ηφαίστεια. Στο κέντρο του συστήματος υπάρχει σχεδόν πάντα ένα άστρο, το οποίο, ανάλογα με την ηλικία του, έχει διαφορετική μορφή και ακτινοβολία, από τα νεογέννητα άστρα με το μπλε φως μέχρι τους ετοιμοθάνατους κόκκινους γίγαντες. Σε μερικά συστήματα υπάρχει στο κέντρο μια μαύρη τρύπα, η οποία είναι ορατή από την ύλη που απορροφάει. Περιττό να αναφέρω ότι όποιο από τα σκάφη πάει πολύ κοντά σε κάποιο άστρο ή μαύρη τρύπα, θα την πατήσει όπως ο Ικαρος, γι' αυτό προσοχή. Για τα σκάφη έχουν χρησιμοποιηθεί ωραία μοντέλα, αλλά θα ήθελα λίγη ποικιλία, καθώς όλοι οι πολιτισμοί έχουν ακριβώς τα ίδια διαστημόπλοια.



Σε αυτό το πλανητικό σύστημα το κεντρικό αστέρι είναι αρκετά νεότερο του δικού μας ήλιου, εξ ου και το μπλε φως.



Φανταστείτε να βλέπετε αυτή την εικόνα στην οθόνη βιντεοπροβολέα στις 120 ίντσες. Οποιος έχει έναν για χάρισμα, ας επικοινωνήσει μαζί μου πάραυτα...

Ο ήχος ανταποκρίνεται εξίσου άψογα στην αποστολή του. Τα ηχητικά εφέ περιορίζονται κυρίως σε εκρήξεις, αλλά στη μουσική το παιχνίδι... δίνει ρέστα. Ξεκινάει με ambient μελωδίες και ανάλογα με τη δράση επί της οθόνης, αλλάζει σε πιο επικό και ηρωικό στυλ, ειδικά στις μεγάλες μάχες, χωρίς να γίνεται ποτέ κουραστική (ακόμα και ύστερα από κάτι 12ωρα παιχνιδιού που χτύπησα).

Μάλλον το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ό,τι πιο κοντά στο σύμπαν θα δούμε εμείς οι λίγοι που δεν πρόκειται ποτέ να γίνουμε αστροναύτες...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το μοναδικό παιχνίδι που μπορώ να παρομοιάσω με το Haegemonia είναι το Black & White, επειδή κι εκείνο εισήγαγε ένα εντελώς νέο gameplay σε ένα πολυφορεμένο είδος παιχνιδιού (god simulator). Εάν είχαμε να κάνουμε με ένα πρωτότυπο κι ευφάνταστο σενάριο, όπως αυτά της Blizzard, τότε θα μιλούσαμε για ένα από τα μεγαλύτερα αριστουργήματα. Ακόμα κι έτσι όμως, πρόκειται για ένα μικρό "διαμάντι", που οφείλει να κοσμεί τη βιβλιοθήκη κάθε RTS player που σέβεται τον εαυτό του. Αν σας ξενίσει ο χειρισμός, κάντε λίγη υπομονή, δώστε του μια ευκαιρία και είμαι βέβαιος πως θα σας ανταμείψει και με το παραπάνω μάλιστα.

PC

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αυτό που κάνει την πολύ μεγάλη διαφορά στο χειρισμό και μέχρι να το ανακαλύψω παιδεύτηκα αρκετά, είναι η συχνή χρήση του 2D spacemap (εμφανίζεται με το space). Τα γραφικά σίγουρα δεν είναι τόσο εντυπωσιακά όσο στο κανονικό παιχνίδι, όμως με μια γρήγορη ματιά, μπορούμε να δούμε τι συμβαίνει σε κάθε γωνιά του πλανητικού συστήματος στο οποίο βρισκόμαστε και να δώσουμε εντολές στα οχήματά μας με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια. Προσωπικά το 90% του χρόνου μου παίζω μέσω του χάρτη και το γυρίζω στο 3D μόνο για να χαζέψω κάποια μάχη (κάνοντας διπλό κλικ σε κάποιο από τα συμμετέχοντα σκάφη), ορισμένες εκ των οποίων είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές!

Μια δεύτερη γνώμη

Κάποτε ήταν το Homeworld. Ενα "τεράστιο" (με όλη τη σημασία της λέξης) space RTS, με πολυπληθείς στόλους μαχητικών και εντυπωσιακά μητρικά σκάφη. Αν και λόγω εργασιακών υποχρεώσεων δεν το ολοκλήρωσα ποτέ, διακαής πόθος μου ήταν να βρω το χρόνο και την όρεξη να το κάνω. Σήμερα αυτό μοιάζει ακόμα δυσκολότερο και κύριος υπαίτιος είναι το -μαντέψτε- Haegemonia! Στο ίδιο διαστημικό μοτίβο, με την ίδια πάνω-κάτω ροή εξέλιξης, το παιχνίδι σίγουρα θα ικανοποιήσει φανατικούς strategάδες που οι ορέξεις τους ξεφεύγουν από τα κλειστά πλαίσια των ιστορικών-fantasy-πάνω στη (Μέση) Γη παιχνιδιών και όχι μόνο. Εν αναμονή του Master of Orion 3, που θα έλεγε και ο Κράτσ-man, δεν υπάρχει άλλο space strategy για εσάς!

Χάρης Κλάδης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
95	95	90	98	90

Ενα φτωχό σε σύλληψη - καταπληκτικό σε εκτέλεση RTS, που θέτει νέα στάνταρ στα παιχνίδια του είδους. Αν είχε πιο πρωτότυπο σενάριο, θα άξιζε τουλάχιστον 99/100.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

CASINO EMPIRE

Viva Las Vegas!!!

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ — PENTIUM 300MHz 'Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ, WINDOWS 98, ME, 2000, XP, 64MB RAM, 4x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8.0 ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 800X600 ΜΕ 16BIT ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 565MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΣΥΝ 100MB SWAP FILE

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ



του Αλέξη Ευθυμίου macdexter@yahoo.com

Η Sierra με το Casino Empire προσπαθεί να μπει δυναμικά στα Simulation games, βάζοντάς μας στη θέση του manager μεγάλων καζίνων του Las Vegas.

Ένα παιχνίδι που ακολουθεί τα πρότυπα των παιχνιδιών τύπου Tycoon πρέπει να είναι ισομετρικό, με στοιχεία οικονομικού management, ευχάριστα γραφικά και προπάντων να καθηλώνει τον παίκτη που θα ασχοληθεί μαζί του. Για να δούμε αν τα καταφέρνει!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σε παιχνίδια τέτοιου είδους το σενάριο είναι από απλό έως ανύπαρκτο. Εδώ ο ξάδερφός σας ο Buddy έχει μπλέξει για τα καλά, αφού "δανείστηκε" κάποια λεφτά από τον αρχιμαφιόζο Al Guccini και τώρα δεν μπορεί να του τα επιστρέψει. Επειδή ο Buddy είναι λίγο χαζός, σας στέλνει ένα γράμμα ζητώντας τη βοήθειά σας. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μανατζάρετε το καζίνο του και να εξοικονομήσετε τα $25.000 που χρειάζεται για να ξελασπώσει. Για ένα βετεράνο όπως εσείς αυτά είναι ψίχουλα.

GAMEPLAY

Μετά το σύντομο και απλό εισαγωγικό βιντεάκι βρισκόμαστε μπροστά σε ένα μενού όπου κυριαρχούν τα δύο είδη παιχνιδιού του Casino Empire: το Empire mode και το Sandbox mode. Το Empire mode σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε ένα-ένα τα οκτώ καζίνο που υπάρχουν στο παιχνίδι, βάζοντάς σας κάποιους σκοπούς που πρέπει να εκπληρώσετε έτσι ώστε να ξεκλειδωθεί το επόμενο καζίνο. Το Sandbox mode σας επιτρέπει να παίξετε τα καζίνο που έχετε ξεκλειδώσει χωρίς κάποιον περιορισμό ώρας. Εδώ υπάρχει και το πρώτο





Δύο από τα αρχικά καζίνο με όλες τις εξωτερικές επεμβάσεις τους, έτοιμα να προσελκύσουν κόσμο.

Θετικά

- Εύκολος χειρισμός και λειτουργικό interface.
- Καλά ηχητικά εφέ που δένουν ευχάριστα στο όλο περιβάλλον ενός καζίνο.
- Δυνατότητα να παίζετε σε τουρνουά Poker και Blackjack χωρίς να χάνετε χρήματα από το ποσό του καζίνο σας.
- Απομίμηση πραγματικών καζίνο με διαφορετικά ονόματα.

Αρνητικά

- Ξεπερασμένα γραφικά.
- Έλλειψη περιστροφής του καζίνο.
- Έλλειψη κάμερας που να ακολουθεί κάποιον πελάτη.
- Πολύ εύκολο και με μικρή αντοχή στο χρόνο. Ακόμα και το Sandbox Mode είναι σαν να τρως ξαναζεσταμένο φαγητό.

Η βασική ιδέα είναι ότι ξεκινάμε με ένα άδειο καζίνο και πρέπει να το οργανώσουμε έτσι ώστε να προσελκύει περισσότερο κόσμο και να ρέει το χρήμα.

αρνητικό του παιχνιδιού. Το να παίξει κάποιος το ίδιο καζίνο ξανά, χωρίς να πιέζεται από θέμα χρόνου, είναι ανούσιο. Είναι σαν να πρέπει να κάνουμε μια διαδρομή μέσα σε προκαθορισμένο χρονικό διάστημα και μετά να μας πούνε να την ξανακάνουμε χωρίς χρονικό περιορισμό. Το αποτέλεσμα είναι το ίδιο και η διαδρομή δεν αλλάζει.

Αρχίζοντας την πρώτη αποστολή που παίζει και το ρόλο του tutorial, το παιχνίδι μάς εισάγει σιγά-σιγά στις βασικές λειτουργίες του. Τα υπόλοιπα θα τα ανακαλύψουμε στη συνέχεια μόνοι μας. Γενικά είναι πολύ εύκολο να μάθουμε το interface του Casino Empire. Η βασική ιδέα είναι ότι ξεκινάμε με ένα άδειο καζίνο και πρέπει να το οργανώσουμε έτσι ώστε να προσελκύει περισσότερο κόσμο και να ρέει το χρήμα. Αυτό θα το πετύχουμε αγοράζοντας φρουτάκια (πού είσαι Τριανταφυλλόπουλε να βάλεις καμιά κρυφή κάμερα), βιντεοπαιχνίδια, τραπέζια Blackjack, ρουλέτες, πόκερ και όλα τα παιχνίδια που υπάρχουν σε ένα καθωσπρέπει καζίνο, το οποίο έχει ως σκοπό του να γδύσει τον κόσμο. Για να προσελκύσουμε όμως κόσμο, θα πρέπει να φτιάξουμε το διάκοσμο γύρω από τα τραπέζια, καθώς και να βάλουμε ντεκόρ που να τραβάνε όλο και περισσότερο κόσμο. Δεν είναι όμως μόνο αυτά που θα πρέπει να προσέξουμε, αφού οι επισκέπτες μας δεν έρχονται μόνο για να παίξουν, αλλά και για να περάσουν ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο τους. Συνεπώς, πρέπει να φτιάξουμε καφετέριες, μπαρ, τουαλέτες, σαλόνια, εστιατόρια, τράπεζες, μαγαζιά, μέχρι και εκκλησία για να παντρεύονται οι θαμώνες μας. Φυσικά, όλα αυτά δεν δίνονται από την αρχή στο παιχνίδι, αλλά καθώς ανεβαίνει το γόητρο, ο αριθμός των επισκεπτών μας και κυρίως τα

Αν σας άρεσε...

...παίξτε και το Casino Tycoon και γενικά όλα τα Tycoon Games που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Πολύ καλή και εθιστική επιλογή αποτελεί το All time classic Theme Hospital, που ακόμα μπορείτε να βρείτε σε μερικά μαγαζιά.

Ξέρετε ότι...

...η Sierra ονομάζει το παιχνίδι στην Αμερική Hoyle Casino Empire γιατί έχει την επίσημη υποστήριξη της The United States Playing Card Company;



Όλα τα καζίνο είναι ανοικτά για να τα ξαναπαίξουμε στο Sandbox Mode.

CASINO EMPIRE





Διοργάνωση τουρνουά με επιλογή ανάμεσα σε Blackjack και Poker.

χρήματά μας, μπορούμε να ανέβουμε επίπεδο και να έχουμε και όλα αυτά στη διάθεσή μας. Επίσης, μπορούμε να προσλάβουμε προσωπικό για την καθαριότητα των χώρων καθώς και φύλακες που θα επιβλέπουν τις ύποπτες κινήσεις όσων επιβουλεύονται την ομαλή λειτουργία του καζίνο μας. Αυτοί μπορεί να είναι οι απλοί επισκέπτες, που θέλουν να ξεσπάσουν πάνω σε κάποιον κουλοχέρη που τους έφαγε τις τελευταίες οικονομίες τους, μέχρι οι οργανωμένες επιθέσεις που κάνουν τα αντίπαλα καζίνο, ώστε να μας παρεμποδίζουν πού και πού. Τέλος, πρέπει να καλλωπίσουμε την εξωτερική εμφάνιση του καζίνο μας, να προσελκύσουμε κόσμο με διαφημίσεις σε ραδιόφωνο και τηλεόραση και να φτιάξουμε δωμάτια όπου θα φιλοξενούμε τους πελάτες μας. Οπως βλέπουμε, το παιχνίδι μάς προσφέρει αρκετούς τομείς με τους οποίους θα πρέπει να ασχοληθούμε, χωρίς όμως να εμβαθύνει αρκετά σε αυτούς.

Ακούγεται διασκεδαστικό, έτσι δεν είναι; Τελικά όμως το παιχνίδι μάς τα χαλάει στην πορεία. Μόλις θα αρχίσουμε να ανεβαίνουμε επίπεδα, το παιχνίδι γίνεται πολύ εύκολο. Οι όποιες προκλήσεις παρουσιάζονται, λύνονται εύκολα και είναι μικρές στον αριθμό, ενώ και η A.I. έχει κάποια προβλήματα, όπως όταν οι θαμώνες αρχίζουν να παραπονιούνται για ελλείψεις, για το φαγητό, το ποτό, τις τουαλέτες, και τους βλέπουμε να τις προσπερνάνε σαν να μην υπάρχουν. Αλλο ένα πρόβλημα είναι η έλλειψη εστίασης της κάμερας πάνω σε συγκεκριμένο άνθρωπο που θέλουμε να ακολουθήσουμε, ώστε να δούμε τις συνήθειές του. Τέλος, ενώ υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τύποι επισκεπτών με διαφορετικές ανάγκες και συνήθειες, δεν παίζει ρόλο πώς θα διαμορφώσουμε το καζίνο μας, γιατί όλοι είναι τελικά ευχαριστημένοι. Το παιχνίδι έπειτα από λίγο ζητάει ακριβώς τα ίδια πράγματα για να προχωρήσουμε στο επόμενο καζίνο. Το σύνολό τους είναι οκτώ και, πιστέψτε με, είναι λίγα. Το παιχνίδι είναι εύκολο και το τέλειωσα σε δύο μέρες με λίγες ώρες παιξίματος κάθε μέρα. Τόσο απλά. Το μόνο που ίσως σας κρατήσει το ενδιαφέρον μετά το τέλος των αποστολών σας είναι η δυνατότητα να παίξετε σε τουρνουά πόκερ και blackjack, αν φυσικά έχετε αγοράσει το αντίστοιχο μαγαζί. Καλή προσθήκη στο όλο σκηνικό.

Fan sites

- www.sierra.com
- http://casinoempire.sierra.com/



Στο μεσαίο zoom μπορούμε να ξεχωρίσουμε άνετα μεγάλο μέρος από το καζίνο μας.



Στο Tab Competition μπορούμε να δούμε την πορεία των αντιπάλων μας, να προσλάβουμε κατασκόπους και να προκαλέσουμε δολιοφθορές, όταν το κρίνουμε αναγκαίο! Χι Χι!!!



Το καζίνο μας είναι πλήρως εξοπλισμένο και περιμένει τα θύμ..., ε... τους πελάτες του για να τους "περιποιηθεί".



Οι VIPs που έρχονται στο καζίνο μας έχουν ένα αστέρι γύρω τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Τα γραφικά που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι 2D και κρίνονται απλώς ικανοποιητικά με τα σημερινά στάνταρ. Το κάνουν να δείχνει παιχνίδι προηγούμενων χρόνων. Είναι πολύχρωμα, φανταχτερά, τα μηχανήματα έχουν φωτάκια και διάφορα διακοσμητικά, υπάρχει καλό animation στους χαρακτήρες που κερδίζουν και πηδάνε από τη χαρά τους ή κλοτσάνε τους κουλοχέρηδες όταν χάσουν, ενώ όσοι έχουν πιει "λίγο" παραπάνω τρεκλίζουν. Επίσης, οι φύλακες, οι οποίοι κυριολεκτικά πετάνε έξω τους ταραχοποιούς και τους κλέφτες, τρέχουν αμέσως μόλις πάρουν κλήση στο σιμπί τους. Υπάρχουν τρία επίπεδα zoom, τα οποία όμως δεν επαρκούν. Το πιο μακρινό τα δείχνει όλα πολύ μικρά και δεν θα το χρησιμοποιήσετε σχεδόν ποτέ, το μεσαίο είναι πολύ βοηθητικό και με αυτό θα βλέπετε αρκετά μεγάλο μέρος του καζίνο με ευδιάκριτα σχεδόν τα πάντα και, τέλος, το κοντινό, που θα χρησιμοποιείτε πάντα. Μερικές φορές θα βρεθείτε να ζητάτε και άλλο ένα επίπεδο, το οποίο όμως δεν υπάρχει.

Και ερχόμαστε στον ήχο. Η μουσική είναι καλή, αλλά μη φανταστείτε τίποτε ιδιαίτερο όπως Sinatra ή Elvis. Ομως ακόμα και αν τη βαρεθούμε, μας δίνεται η δυνατότητα να βάλουμε τα δικά μας τραγούδια σε μορφή MP3 σε ένα folder που υπάρχει γι' αυτό το σκοπό και να τα ακούμε την ώρα που παίζουμε. Εκεί όπου τα πάει αρκετά καλά το παιχνίδι είναι στα διάφορα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιούνται σχεδόν παντού. Ηχοι υπάρχουν σε όλο το καζίνο, τα ζάρια που ρίχνονται, οι τροχοί που γυρίζουν, τα μπλιπ από τα φρουτάκια, ακόμα και οι υπάλληλοι να σας ευχαριστούν όταν τους προσλαμβάνετε. Μπορείτε να ακούσετε τους θαμώνες να ζητωκραυγάζουν όταν νικήσουν, την κλοτσιά που δίνει στο χαλασμένο μηχάνημα ο μηχανικός για να το φτιάξει και, φυσικά, το "Bingo, we have a winner", όταν κάποιος νικήσει στο Bingo.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Η απάντηση στο αν τελικά η Sierra κατάφερε να κυκλοφορήσει ένα καλό Casino Simulation είναι και ναι και όχι. Για κάποιον που θέλει να περάσει ευχάριστα μια δυο μέρες, μακριά από αιματοβαμμένα παιχνίδια, είναι καλό. Ο ψαγμένος που θέλει να δημιουργήσει μια αυτοκρατορία καζίνο και να κυριαρχήσει στο Las Vegas μάλλον θα απογοητευθεί. Οπως όλα τα παιχνίδια, έτσι και το Casino Empire έχει αδυναμίες. Αν ξεπεράσετε τα διάφορα προβλήματα και ελλείψεις που αναφέραμε, τότε μπορεί και να το ευχαριστηθείτε. Η Sierra θα μπορούσε να διαθέτει μέσω Internet καινούρια καζίνο, ώστε να ανεβάσει την αντοχή του τίτλου στο χρόνο. Από την άλλη, όμως, ίσως θέλει να περιλάβει όποιες αλλαγές και προσθήκες σε κάποιο μελλοντικό sequel. Μέχρι τότε μας μένει το Viva Las Vegas!

PC



Ησαΐα χόρευε και στο καζίνο μας! Οχι παίζουμε!



ΕΥΤΡΑΠΕΛΟ

Το παιχνίδι μάλλον έρχεται από το μέλλον, γιατί στο αρχείο readme αναφέρει ότι έχει φτιαχτεί στις 2 Σεπτεμβρίου του 2003!

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	MANUAL
65	66	80	60	50	80

Το Casino Empire είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι, με αρκετές όμως ελλείψεις. Με λίγο περισσότερη προσοχή από μέρους των κατασκευαστών του, θα μπορούσε να γίνει ένα "must" στα casino management games.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: HAEMIMONT GAMES

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Celtic Kings

RAGE OF WAR

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ 400MHz, 64MB RAM, 500MB DISC, WIN 98/ME/2000/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

του Γιώργου Λουκά

Οταν μία εταιρεία δεν μπορεί να δημιουργήσει ένα καλό RTS ή ένα καλό RPG, τότε τι κάνει; Αναμειγνύει τα δύο αυτά είδη σε ένα παιχνίδι. Το Celtic Kings είναι ένα τέτοιο παράδειγμα. Δεν σκοπεύω, πάντως, να σας κρατήσω σε αγωνία σχετικά με το αν πέτυχε ή όχι η ανάμειξη. Το παιχνίδι πάσχει σχεδόν σε όλους τους τομείς.



Κέλτες βασιλιάδες και πράσινα άλογα

Κάθε οθόνη, κάθε καινούριο quest, κάθε νέος χαρακτήρας που εμφανίζεται στο παιχνίδι δεν καταφέρνουν ούτε στιγμή να το κάνουν ενδιαφέρον. Σου δίνεται η εντύπωση ότι οι δημιουργοί του το έφτιαξαν για να ικανοποιήσουν κάποια βδελυρή προσωπική ανάγκη τους, την οποία δεν θα 'θελα να μάθω, και ότι η κυκλοφορία του ήταν έργο ενός ορκισμένου εχθρού τους, που ήθελε έτσι να τους ξεφορτωθεί μια και καλή από τη βιομηχανία των PC games. Η πλοκή του σεναρίου είναι ελάχιστα πιο ενδιαφέρουσα σε σχέση με το άδειασμα του Recycle Bin, οι μάχες είναι διασκεδαστικές όσο η εξεταστική περίοδος και οι χαρακτήρες πρωτότυποι και διαφορετικοί όσο ο πρωταθλητής στην Α' Εθνική. Ευτυχώς που υπάρχει και το tutorial και καταλαβαίνεις από νωρίς με τι "διαμάντι" έχεις να κάνεις.

ΤΟ ΠΙΑΣΑΜΕ ΤΟ ΥΠΟΝΟΟΥΜΕΝΟ, ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ;

Μετά το ισχυρό σοκ της πανάθλιας αφήγησης στο εισαγωγικό βίντεο, ακολουθεί ένα συμπαθέστατο και πραγματικά πληρέστατο κεντρικό μενού. Υπάρχει, κατ' αρχάς, ένα tutorial, στο οποίο μαθαίνουμε τα περισσότερα απ' όσα θα συναντήσουμε στο παιχνίδι. Το tutorial αυτό είναι και η πρώτη από τις 20 αποστολές του adventure mode, του campaign, δηλαδή, για να μιλάμε με γνώριμους



Γι' αυτή γίνεται όλη η ιστορία.



Τυπικός δρυΐδης με τα όλα του.

Θετικά

- Ενδιαφέρον θέμα
- Συμπαθητικά γραφικά
- Σχετικά χαμηλές απαιτήσεις

Αρνητικά

- Τραγικός ήχος
- Μόλις δύο λαοί και ελάχιστες μονάδες
- Χείριστη A.I.

Οι ιδέες που προτείνει το Celtic Kings είναι αρκετά ενδιαφέρουσες και θα μπορούσαν να φέρουν μια πνοή αλλαγής στο χώρο των RTS παιχνιδιών.

όρους. Ο χρήστης παίζει το ρόλο του Larax, ενός νεαρού νταβραντισμένου Γαλάτη, που δίνει όρκο στη θεά του πολέμου ότι θα πάρει εκδίκηση για το θάνατο της αγαπημένης του. Μέσα στην πρωτοτυπία δηλαδή. Ιστορικά, το παιχνίδι εξελίσσεται στα χρόνια του Ιούλιου Καίσαρα και των πολέμων του με τους Γαλάτες. Για να μην πολυλογούμε, αν και το στυλ εναλλάσσεται συνεχώς μεταξύ της σόλο περιήγησης του Larax και των μαχών μεταξύ μεγάλων στρατών, το σενάριο είναι προβλέψιμο και τα objectives κλασικά και μάλλον βαρετά. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι το campaign είναι εύκολο ή ότι τελειώνει γρήγορα. Τουναντίον. Η εταιρεία διατείνεται ότι το adventure mode διαρκεί πάνω από 60 ώρες, κάτι που είναι υπερβολικό, αλλά δίνει μια αίσθηση του μεγέθους του. Αρκετά, όμως, με το campaign, γιατί υπάρχει και δυνατότητα strategic mode, το κλασικό, δηλαδή, skirmish.

Στο strategic mode ο χρήστης καλείται να αντιμετωπίσει από έναν έως επτά αντίπαλους υπολογιστές και να διαλέξει μεταξύ δύο λαών και 6-7 χαρτών. Ο στόχος είναι, ως συνήθως, να εξαφανίσουμε από το χάρτη όλους τους αντιπάλους, κάτι που όμως δεν γίνεται όπως στα άλλα RTS παιχνίδια. Ας αρχίσουμε, λοιπόν, με τις καινοτομίες, που είναι αρκετές. Τα είδη πρώτων υλών είναι μόλις δύο, food και gold. Το gold χρησιμεύει στην παραγωγή στρατού και στις αναβαθμίσεις, ενώ το food στην αύξηση του πληθυσμού και στη συντήρηση των στρατιωτών. Μάλιστα, ο παίκτης δεν έχει άμεσο έλεγχο της οικονομίας του, αλλά μπορεί μόνο να προσλαμβάνει χωρικούς (ξοδεύοντας food), οι οποίοι πληρώνουν ως φόρο μια συγκεκριμένη ποσότητα gold. Όσο οι στρατιώτες βρίσκονται κοντά σε πόλη που παράγει food ή κοντά σε κάρο μεταφοράς φαγητού, τότε τρέφονται επαρκώς και όλα πάνε καλά. Όταν, όμως, απομακρύνονται από τους χώρους αποθήκευσης φαγητού, τότε αρχίζουν να πέφτουν τα αποθέματα που τους αναλογούν και όταν αυτά μηδενιστούν, κάτι που δεν αργεί, τότε αργά και σταθερά χάνουν hit points και, τελικά, πεθαίνουν. Ευχάριστο αποτέλεσμα αυτών των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού είναι ότι προωθείται η λογική που επικρατούσε ακριβώς εκείνη την εποχή σχετικά με τους πολέμους: οι στρατοί συντηρούνταν δύσκολα και οι μακρόχρονοι πόλεμοι μακριά από την πατρίδα οδηγούσαν σε εξαθλίωσή τους. Από ρεαλισμό, δηλαδή, πάμε πολύ καλά. Το κακό είναι ότι δεν πρόκειται για εξομοιωτή πολέμου της εποχής, ώστε να μας νοιάζει ο ρεαλισμός, αλλά για RTS παιχνίδι, το οποίο πρέπει να είναι ευχάριστο και να προσφέρει τη συ-

Ξέρετε ότι...

...το παιχνίδι αυτό υποτίθεται ότι είναι πρώτο σε πωλήσεις στην Ισπανία; Τουλάχιστον έτσι λένε. Μάλιστα, εκεί κυκλοφορεί με διαφορετικό όνομα, "Imperivm: La Guerra De Las Galias", υπό διαφορετική εταιρεία (FX Interactive). Στην αρχή ξαφνιάστηκα, αλλά μετά κατάλαβα τι είχε συμβεί. Η FX Interactive είχε πραγματοποιήσει ολόκληρη διαφημιστική καμπάνια στην τηλεόραση και στα περιοδικά και είχε κατεβάσει την τιμή στα 19,00 ευρώ, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να πουλήσει και μάλιστα πολύ καλά. Ευτυχώς, δεν έγινε κάτι αντίστοιχο στην Ελλάδα.

Αν σας άρεσε...

...τότε κάτι δεν πάει καλά μαζί σας. Ανατρέξτε σε παλιότερα τεύχη του "PC Master" και προτιμήστε ένα από τα 50.000 καλύτερα παιχνίδια που έχουμε παρουσιάσει. Αν ενθουσιαστήκατε με το συνδυασμό RTS-RPG, τότε σας προτείνω το πολύ καλό Warcraft 3.



Ο χάρτης του παιχνιδιού.



Πολιορκία με καταπέλτη και τοξότες.

Celtic Kings



Ο Larax συναντά τον δρυΐδη Maios. Ακου εκεί Maios!



Ανάμεσα στα λίγα ατού του παιχνιδιού είναι τα καλοσχεδιασμένα τοπία.

γκίνηση του ανταγωνισμού μέσα από το σχεδιασμό και την πραγματοποίηση ευφυών στρατηγικών και τακτικών. Σε τίποτα, όμως, από αυτά δεν πετυχαίνει, αφού τελικά η στρατηγική σκέψη περιορίζεται στην παραγωγή μεγάλου στρατού, που προσεύχεσαι να βγει νικητής μέσα από εντελώς ακατανόητες μάχες, χωρίς ουσιαστικό έλεγχο από το χρήστη.

Το καλό με το Celtic Kings είναι ότι έχει μια πληρέστατη γκάμα επιλογών, στα πρότυπα των blockbusters του είδους. Περιλαμβάνει, δηλαδή, campaign, skirmish mode, multiplayer και scenario editor, με πολλές επιλογές για το καθένα από αυτά (ακόμα και save replay έχει). Το multiplayer, π.χ., από πλευράς δυνατοτήτων και τρόπων παιχνιδιού δεν υπολείπεται σε σχέση με αυτό των Age Of Empires, Warcraft και C&C. Με το να μην υπάρχει, όμως, μεγάλη ελευθερία κινήσεων και στρατηγικών, είναι λογικό να καταντά βαρετό πολύ γρήγορα.

Ενα άλλο αρνητικό του Celtic Kings είναι ότι δεν είναι μόνο οι λαοί υπερβολικά λίγοι (άκου εκεί δύο!!), αλλά και οι μονάδες τους, τόσο λίγες και όμοιες που θα τις αναφέρω όλες:

Fan sites

Fan Sites; Μάλλον πλάκα θα κάνετε. Ούτε ένα, οπότε αρκεστείτε στο επίσημο site της εταιρείας:
■ http://haemimontgames.com/celtickings

GAUL UNITS

- Swordsman: Το κλασικό ελαφρύ πεζικό. Αραγε, υπάρχει παιχνίδι στρατηγικής που να μην έχει μια τέτοια μονάδα και μάλιστα πρώτη-πρώτη;
- Archer: Επίσης κλασική μονάδα. Το παράξενο με τους τοξότες είναι ότι η επίθεσή τους προκαλεί μεγαλύτερη ζημιά όσο περισσότερα hit points έχει ο στόχος. Για τα βαριά πληγωμένα, δηλαδή, units, οι archers είναι σχεδόν ακίνδυνοι.
- Axeman: Πολύ δυνατή μονάδα, αλλά ευάλωτη στα βέλη.
- Spearman: Ως συνήθως, οι spearmen είναι εξαιρετικοί εναντίον αλόγων και άθλιοι εναντίον οποιασδήποτε άλλης μονάδας.
- Horsemen: Οι ιππείς είναι πολύ καλοί στο να καταδιώκουν αντίπαλα units που υποχωρούν από το πεδίο της μάχης, αλλά καλό είναι να υποχωρούν και αυτοί όταν συναντούν spearmen.
- Woman Warrior: Για ευνόητους λόγους, η πιο ενδιαφέρουσα μονάδα του παιχνιδιού.
- Druid: Παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου χωρίς έναν healer σε στυλ Πανοραμίξ, δεν γίνεται. Πάντως, ο συγκεκριμένος έχει και άλλες δυνατότητες, όπως να επικαλείται ghouls και να κλέβει γνώσεις.
- Viking Lord: Το δυνατότερο unit του παιχνιδιού.

ROMAN UNITS

- Hastatus: Το αντίστοιχο του Gaul Swordsman.
- Archer: Το αντίστοιχο του Gaul Archer.
- Gladiator: Μονομάχος εξοπλισμένος με τρίαινα.
- Principle: Σχετικά δυνατό πεζικό.
- Scout: Το αντίστοιχο του Gaul Horseman.
- Praetorian: Η ονομαστή επίλεκτη



μονάδα του ρωμαϊκού στρατού, που χρησιμοποιούνταν για τη φύλαξη σημαντικών κτηρίων και του αυτοκράτορα.

- Priest: Το αντίστοιχο του Gaul Druid.
- Liberatus: Μπρατσαράς μαχητής που θυμίζει τον Κόναν. Συγκεκριμένα, πρόκειται για πρώην μονομάχους που κέρδισαν την ελευθερία τους και πλέον ακολουθούν καριέρα μισθοφόρου.

Μόλις 16 μονάδες, οι οποίες, μάλιστα, μοιάζουν υπερβολικά μεταξύ τους και δεν αρκούν για να έχει ένα RTS παιχνίδι αντοχή πάνω από λίγες εβδομάδες.

ΜΑ ΚΑΛΑ, ΔΕΝ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΤΙΠΟΤΕ ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ;

Το μοναδικό, κατά τη γνώμη μου, δυνατό στοιχείο του Celtic Kings είναι η ύπαρξη ηρώων-στρατηγών. Οπως ακριβώς στο Warcraft 3, οι ήρωες ανεβαίνουν επίπεδα ανάλογα με τα kills που πετυχαίνουν, ενώ παράλληλα φέρουν αντικείμενα που διευκολύνουν το έργο του υπόλοιπου στρατού. Το πολύ καλό, όμως, καινούριο στοιχείο που εισάγει το παιχνίδι είναι η χρήση του ήρωα ως στρατηγού. Οταν ο χρήστης επιλέξει μια ομάδα στρατιωτών και πατήσει δεξί click πάνω σε κάποιον ήρωα, τότε αυτός ηγείται της συγκεκριμένης ομάδας και όπου πάει, τον ακολουθεί. Το σημαντικό, όμως, είναι ότι οι μονάδες της ομάδας αυτής αποκτούν μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα όσο ικανότερος είναι ο ήρωας, αφού όσο τον ακολουθούν, ανεβαίνει αντίστοιχα και το δικό τους level.

ΑΠΟ ΓΡΑΦΙΚΑ ΤΙ ΛΕΕΙ;

Τα γραφικά ομολογώ ότι δεν είναι άσχημα, ιδιαίτερα τα animations των μονάδων. Φυσικά είναι 2D, αλλά αυτό δεν είναι κακό.

ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Ο ΗΧΟΣ ΚΑΛΟΣ;

Ο ήχος; Ποιος ήχος; Η βαβούρα θέλετε να πείτε. Η background μουσική είναι μονότονα εκνευριστική και εκνευριστικά μονότονη. Παρόλα αυτά συγχωρείται, αφού δεν μπορείς να έχεις απαιτήσεις ορχηστρικής μουσικής από βουλγαρικής παραγωγής παιχνίδι (αυτό είχα ξεχάσει να το αναφέρω). Εξάλλου, υπάρχει και το σωτήριο μενού των επιλογών, όπου είναι επιβεβλημένο το ξετικάρισμα των "play music", "sound effects", "unit speech" και "conversations". Τους "nature sounds" αφήστε τους. Ετσι κι αλλιώς, δεν θα τους προσέξετε και άρα δεν θα σας εκνευρίσουν. Το ακριβώς αντίθετο ισχύει, όμως, για τα speech και conversations. Οταν αρχίσει να μιλά ο Larax, θα πιστέψετε ότι πρόκειται για φάρσα, αφού η προφορά είναι πραγματικά γελοία. Τη μουσική τη συγχωρώ, τα μετριότατα ηχητικά εφέ επίσης, αλλά την αφήγηση τουλάχιστον ας την έκανε κάποιος που έχει περάσει στα προφορικά του Lower.



Μπροστά το πεζικό, πίσω οι τοξότες και στο πλάι οι ιππείς. Αυτό θα πει οργανωμένος στρατός!



Πολλή ησυχία έχει αυτό το δάσος. Ποιος ξέρει τι ετοιμάζουν οι δρυΐδες!

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΝΟΝΤΑΣ

Οι ιδέες που προτείνει το Celtic Kings είναι αρκετά ενδιαφέρουσες και θα μπορούσαν να φέρουν μια πνοή αλλαγής στο χώρο των RTS παιχνιδιών, αν είχαν πραγματοποιηθεί με περισσότερη σοβαρότητα και κυρίως αν είχε γίνει το στοιχειώδες testing προτού το παιχνίδι κυκλοφορήσει. Παρόλα αυτά, η γενική απουσία ποιότητας, τα λίγα units, οι μόλις δύο λαοί, ο ελεεινός ήχος και τα υπόλοιπα αρνητικά του δεν θα με ενοχλούσαν τόσο, αν οι μάχες τουλάχιστον ήταν ενδιαφέρουσες και δεν εξαρτιόταν η νίκη αποκλειστικά από την ποσότητα των μονάδων.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ **67**

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΑΝΤΟΧΗ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ
84	45	60	50	70	85

Ενα παιχνίδι στρατηγικής που σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να σταθεί δίπλα σε άλλα σύγχρονα "διαμάντια". Αν είστε φανατικός, δώστε του μία και μόνο ευκαιρία, αλλιώς αποφύγετέ το...

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



IRONSTORM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM III 700, 128MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 1GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 8x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8.1, WINDOWS 98/ME/2000/XP/

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη — www.rpg.gr

Τους τελευταίους τρεις μήνες η αγορά των games έχει γεμίσει με 3D action τίτλους, ενώ αναμένονται πάνω από τέσσερις από μεγάλες εταιρείες. Σίγουρα το γεγονός αυτό χαροποιεί ιδιαίτερα τους fans του είδους (όπως εμένα), ωστόσο, συμβαίνει το εξής ευτράπελο: όσο αυξάνεται η ποσότητα τόσο χαλάει η ποιότητα! Ναι μεν υπάρχουν πολλά καινούρια 3D action για να παίξουμε, στην πλειονότητά τους όμως δεν είναι πολύ αξιόλογα. Αν και το IronStorm έχει μερικά χαριτωμένα χαρακτηριστικά, δυστυχώς εμπίπτει στην κατηγορία των δευτέρας διαλογής παιχνιδιών, που καλά θα κάνετε να αποφύγετε. Ωρες-ώρες γίνομαι κακός... αλλά μου αρέσει :)



Το μοναδικό πρωτότυπο και εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το σενάριό του! Βρισκόμαστε στον Μάρτιο του 1964, περίπου 54 χρόνια μετά τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, με τη διαφορά ότι ο Β' Παγκόσμιος δεν έγινε ποτέ... διότι πολύ απλά ο Α' Παγκόσμιος δεν έληξε ποτέ. Στην εναλλακτική πραγματικότητα του Ironstorm ο Α' Παγκόσμιος έχει κρατήσει σχεδόν μισό αιώνα! Μεγάλες εταιρείες παραγωγής όπλων χρηματοδοτούν τα κράτη που συνεχίζουν τις εχθροπραξίες και έτσι ο πόλεμος δεν σταματάει ποτέ, αφού ουσιαστικά υποκινείται από οικονομικά συμφέροντα. Σε αυτόν, λοιπόν, τον κόσμο πρέπει να δώσετε τις μάχες σας, να επιβιώσετε και να "απολαύσετε" τη μοναδική ατμόσφαιρα του Ironstorm.

GAMEPLAY

Το Ironstorm είναι ένα κλασικό 3D action παιχνίδι με μια πολύ μικρή δόση stealth και αυξημένο επίπεδο δυσκολίας! Εχετε έναν χαρακτήρα τον οποίο μπορείτε να χειριστείτε σε first person ή σε third person και σκοπός σας είναι να περνάτε από πίστα σε πίστα σκοτώνοντας τους πάντες και τα πάντα. Το χαρακτηριστικό του stealth του παιχνιδιού περιορίζεται στο να καταφέρετε να βρείτε το κα-



Argh! Φέρτε τα γυαλιά ηλίου γιατί δεν βλέπω την "τύφλα" μου.

Θετικά

- Πολύ καλό σενάριο
- Χαμηλές απαιτήσεις
- Πολύ απλό... Για μωρά

Αρνητικά

- Σε ορισμένα σημεία είναι υπερβολικά δύσκολο!
- Χοντροκομμένα γραφικά
- Τετριμμένο gameplay
- Θα το βαρεθείτε εύκολα, αφού δεν έχει τίποτα το εντυπωσιακό να προσφέρει

τάλληλο μονοπάτι σε μια πίστα, προκειμένου να σκοτώσετε τους κατάλληλα τοποθετημένους σε αυτήν αντιπάλους. Σε περίπτωση που ακολουθήστε κάποια άλλη διαδρομή σε κάθε χάρτη, τότε θα στρίβετε από γωνίες και θα τρώτε σφαίρες από εκεί που δεν το περιμένετε. Κοινώς, το A.I. των εχθρών είναι μικρότερο ή ίσο με αυτό μίας τυρόπιτας *(φύλλου ή κουρού; Εχει σημασία - X.K.)*, αφού περιορίζεται μόνο στην εκμετάλλευση θέσεων-κλειδιά από τις μονάδες που χειρίζεται ο υπολογιστής. Οπως προανέφερα, το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού είναι πολύ υψηλό. Εάν δοκιμάσετε οτιδήποτε εκτός από "easy", σας προειδοποιώ ότι θα πικραθείτε πολύ. Οποια ιδέα και να είχατε για τον εαυτό σας ως καλός action-άς, να την ξεχάσετε προτού παίξετε το Ironstorm. Και εγώ αυτά τα μυαλά κουβαλούσα όταν ξεκίνησα να παίζω και ύστερα από δύο τρεις σφαλιάρες (στο easy mode φανταστείτε...) άρχισα να αναθεωρώ τις απόψεις μου. Η εξωφρενική δυσκολία έγκειται στο ότι σε ορισμένα σημεία κάθε πίστας είναι κρυμμένοι snipers και σε καθαρίζουν στο άψε σβήσε, ενώ παράλληλα δεν υπάρχουν αρκετά health power ups. Σε αυτά τα σημεία, λοιπόν, πρέπει να προχωρείτε έρποντας μέχρι να εντοπίσετε τους snipers και να τους καθαρίσετε πρώτος...

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Οπως βλέπετε, εσκεμμένα απέφυγα να κάνω οποιαδήποτε αναφορά στα γραφικά και στον ήχο του παιχνιδιού, αφού χωρίς υπερβολές θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν τραγικά (ακόμα και το Half-Life το 1998 έχει καλύτερα γραφικά από το Ironstorm). Ομως δεν είναι μόνο τα γραφικά που συντέλεσαν στη δημιουργία μιας τόσο αρνητικής άποψης για το Ironstorm. Εχουμε την υπερβολικά μεγάλη δυσκολία (με πολύ λίγα health power ups, οπότε μπορεί να αναγκαστείτε να παίξετε ξανά και ξανά μια πίστα προκειμένου να την περάσετε όσο το δυνατόν με λιγότερες ζημιές), παιδαριώδες A.I., μονοκόμματο-βαρετό campaign και ελάχιστο εθισμό. Κλείνοντας, να αναφέρω ότι το παιχνίδι έχει multiplayer, αλλά δεν νομίζω ότι θα ασχολούνταν κανείς μαζί του! Εδώ μετά βίας έπαιξα το single player, εάν αναγκαζόμουν να παίξω και multi, τότε θα πάθαινα εγκεφαλικό...

PC





Σφάχτεν όλεν! Τους παίρνεις από πίσω, σε οδηγούν στη φωλιά και εκεί τους καθαρίζεις όλους... Once and for all!

Αν σας άρεσε...

Σας άρεσε αυτό το παιχνίδι; Anyway, δεν θα το συζητήσουμε τώρα αυτό. Πάντως, αν σας άρεσε (μπλιάχ), τότε οφείλετε στον εαυτό σας να δείτε κάποιο καλύτερο. Κάντε το uninstall και αγοράστε το Hitman 2, να δείτε πώς πρέπει να είναι ένα σωστό παιχνίδι με "stealth" χαρακτηριστικά.

Fan sites

- www.ironstorm.com
- http://www.dreamcatchergames.com/support/media/ironstorm_walkthrough.txt (ή λύση του παιχνιδιού)

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
79	78	82	90	86	32

Ορισμένες φορές γίνομαι πολύ κακός και αυστηρός με παιχνίδια που δεν μου αρέσουν. Δεν το θέλω, όμως, εκείνα μου βγάζουν τη μαύρη πλευρά του εαυτού μου!

hints & tips

Πώς πάει μάγκες; Στη στήλη αυτού του μήνα, έχουμε τη συνέχεια των tips για το FIFA 2003 που μας έστειλε ο αγαπητός μας αναγνώστης Ρωμύλος Φρονιμίδης. Αυτά και πολλά άλλα tips και cheats, μαζί με τις καλύτερες ευχές μας για ένα ευτυχισμένο και γεμάτο αγνό gaming 2003...



RAILS ACROSS AMERICA

Στο main map view, πατήστε τα Control και C και θα μπορέσετε να δώσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς στο text box που θα εμφανιστεί:

- **ADVENTURE:** Σας δίνει δέκα εκατομμυριάκια
- **BOOMBOOM #:** Σας επιτρέπει να σαμποτάρετε την επιλεγμένη γραμμή για έναν αριθμό # εβδομάδων
- **CHATTERBOX:** Οι αντίπαλοί σας μιλούν όποτε έχουν την ευκαιρία
- **DEECEE #:** Σας επιτρέπει να αποκτήσετε # government cards
- **GREEN$PAN:** Η οικονομία σας ανεβαίνει σταθερά
- **HAMPTONS #:** Προσθέτετε # money cards
- **HOOVER:** Η οικονομία σας πέφτει απότομα
- **IACOCCA:** Αμεση έξοδος από οικονομικές δυσκολίες
- **JOHNHENRY:** Απαλλάσσει απ' όλες τις επιθεωρήσεις ασφαλείας και σαμποτάζ την επιλεγμένη γραμμή
- **OSHA #:** Προσθέτει μια επιθεώρηση ασφαλείας στην επιλεγμένη γραμμή για έναν αριθμό # εβδομάδων
- **SKUNKFARM #:** Αποκτάτε έναν αριθμό # dirty trick cards
- **STEAMED #:** Προσθέτει # scandal-risk points στον επιλεγμένο παίκτη



SPLINTER CELL DEMO

Το demo του Splinter Cell έχει προκαλέσει τον ανάλογο σάλο στις gaming κοινότητες! Για όσους δυσκολεύονται να ξεπεράσουν τα εμπόδια στην demo version, ακολουθεί ο παρακάτω οδηγός. Πατήστε το [Tab] για να εμφανιστεί η κονσόλα του παιχνιδιού, δώστε κάποιον από τους ακόλουθους οδηγούς και πατήστε το [Enter] για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο "κλέψιμο"!

- **health:** Full health
- **invisible 1:** Invisibility
- **invisible 0:** Απενεργοποίηση invisibility
- **ammo:** Πλήρη πυρομαχικά
- **fly:** Flight mode
- **ghost:** No clipping mode
- **walk:** Απενεργοποίηση flight και no clipping modes
- **playersonly:** Πάγωμα αντιπάλων
- **killpawns:** Καθόλου αντίπαλοι

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

Πρόσφατα είδα το "Jurassic Park 3", το οποίο είναι ίσως η χειρότερη ταινία με δεινόσαυρους που έχω δει στη ζωή μου. Αν γνωρίσατε την ίδια απογοήτευση, ίσως να ξεσκάσετε παίζοντας το expansion του Zoo Tycoon, Dinosaur Digs. Τα παρακάτω cheats θα κάνουν την... πρωτόγονη ζωή σας ευκολότερη.

- **Περισσότερα λεφτά:** Πατήστε [Shift] + 4
- **Αλλάξτε το χρώμα του pointer:** Πατήστε [Ctrl] + C




SPLINTER CELL DEMO



ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

Μονόκερως: Οταν επιλέγετε exhibit name, γράψτε Xanadu. Ενας μονόκερως θα εμφανιστεί στο animal menu

Δεινοσούχος: Για να αποκτήσετε πρόσβαση στον γιγαντιαίο πρόγονο του κροκόδειλου, πρέπει να ολοκληρώσετε όλα τα σενάρια και στο τέλος του τελευταίου να δηλώσετε "No" για να επιστρέψετε στο scenario selection screen. Θα λάβετε ένα μήνυμα πως ο Deinosuchus είναι διαθέσιμος!

Extra cheat codes

Βρείτε το αρχείο zoo.ini στο φάκελο όπου εγκαταστήσατε το παιχνίδι. Ανοίξτε το χρησιμοποιώντας το notepad, βρείτε τις παρακάτω γραμμές και δώστε τους τις τιμές που επιθυμείτε:

- **"MSStartingCash=10000000":** Ο αριθμός χρημάτων που θα ξεκινήσετε
- **"MSCashIncrement=500000":** Ο ρυθμός αύξησης των χρημάτων σας
- **"MSMinCash=500000":** Ελάχιστο όριο χρημάτων
- **"MSMaxCash=10000000":** Μέγιστο όριο χρημάτων

Σώστε το αρχείο και ξεκινήστε το παιχνίδι. Εχετε υπόψη σας πως η προαναφερθείσα διαδικασία θα επηρεάσει μόνο νέα παιχνίδια και όχι κάποιο από αυτά που ήδη έχετε κάνει save.

MONSTER JAM

Τρέξτε το παιχνίδι προσθέτοντας στο τέλος κάποια από τις παρακάτω παραμέτρους (π.χ. "mtruck.exe NOAI"):

- **NOAI:** Τα άλλα φορτηγά χάνουν την πολύτιμη Artificial Intelligence
- **SKIPUI:** Παρακάμπτετε το User Interface και πάτε κατευθείαν στη δράση
- **TRUCK:** Καθορίστε το φορτηγό που θα χρησιμοποιήσετε
- **WORLD:** Καθορίζετε την πίστα όπου θα παίξετε
- **WINDOWED:** Ξεκινάτε το παιχνίδι σε window mod

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Για όσους ενδιαφέρονται για τα tactical strategy games έχουμε μια καλή συλλογή από κολπάκια. Προσοχή γιατί η εφαρμογή τους είναι κομματάκι πολύπλοκη. Θέλει αυτό που λέμε καλή ισορροπία! Βεβαιωθείτε λοιπόν ότι ο χαρακτήρας σας στέκεται όρθιος και τοποθετήστε τον κέρσορα πάνω από το εικονίδιο που θα έκανε τον ήρωά σας να γονατίσει. Πατήστε F11 για να εμφανιστεί η κονσόλα επικοινωνίας και χρησιμοποιήστε τους παρακάτω κωδικούς:

- **GOODLUCK:** Προσθέτει τα clover leafs στην campaign
- **CASH:** Αποκτάτε περισσότερα χρήματα
- **BINGO:** Οι χαρακτήρες αποκτούν 999 πυρομαχικά



- **IMMUNITY:** God mode
- **MERRYMAN:** Κερδίζετε έναν έξτρα άνδρα
- **TIMELESS:** Σταματά το χρόνο
- **PAM:** Ελαχιστοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων στις κοντινές μάχες
- **UNBLIP:** Βλέπετε όλους τους χαρακτήρες επάνω στο χάρτη
- **WINNER:** Κερδίζετε αυτόματα την αποστολή

Πάρε κόσμε!

Πέρα από τα cheats, υπάρχουν και μερικοί κωδικοί που θα δώσουν άλλον αέρα στο παιχνίδι σας. Πατήστε λοιπόν το πλήκτρο [Alt] και δώστε ένα από τα παρακάτω νούμερα.



- **(370):** Παράνομο κυνήγι
- **(371):** Παράνομος Robin Hood
- **(372):** Παράνομοι διασκεδαστές
- **(373):** Επικηρύξτε τον Robin Hood
- **(441):** Προχωρείτε ανάμεσα στις εποχές
- **(213):** Μετακινήστε στο νησί κοντά στο μικρό John
- **(214):** Μετακινήστε κοντά στο Wizard
- **(659):** Κάνετε τους διασκεδαστές να διασκεδάζουν
- **(103):** Η Marion ερωτεύεται
- **(166):** Μέγιστος ηρωισμός
- **(167):** Ελάχιστος ηρωισμός
- **(828):** Νομιμοποιήστε τον Robin Hood
- **(666):** Εκκλησία

CELTIC KINGS

Αν δεν μπορείτε να τα βγάλετε εύκολα πέρα με τα Κελτάκια, μην ντρέπεστε! Και ο Ιούλιος Καίσαρας δυσκολεύτηκε. Θα μου πείτε, αυτός δεν διάβαζε "PC Master"... Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε λοιπόν το πλήκτρο Enter και δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **Printmemstats:** Απεικονίζει κάποια χρήσιμα στατιστικά στοιχεία
- **Mousepos:** Απεικονίζει τη θέση του κέρσορα στην οθόνη
- **Gmp:** Απεικονίζει τις συντεταγμένες του κέρσορα
- **Dumpobj:** Απεικονίζει τις ικανότητες της επιλεγμένης μονάδας
- **Flatterain:** Απεικονίζει επίπεδο γεωγραφικό χώρο




MONSTER JAM



CELTIC KINGS

Removedecors: Αφαιρεί από το περιβάλλον τους θάμνους, τα δέντρα και λοιπά διακοσμητικά στοιχεία

FIFA 2003 - CONTROLS ΚΑΙ TRICKS & TIPS (ΜΕΡΟΣ Β')

Για πολλούς από εσάς, ξεκινώντας να παίζετε το FIFA 2003, θα σας φανεί μεγάλη πρόκληση! Η νέα έκδοση του FIFA της EA Sports είναι πολύ διαφορετική από τις προηγούμενες και κάνει ιδιαίτερα δυσκολότερο το παιχνίδι (γεγονός που προσωπικά με ικανοποιεί απόλυτα). Τέρμα πια τα εύκολα 7-0, τα γκολ απευθείας-σουτ από το εναρκτήριο λάκτισμα, οι επελάσεις από την άμυνα ως το αντίπαλο τέρμα, τα 100% σίγουρα γκολ από το ημικύκλιο της περιοχής και μέσα σ' αυτήν, οι εύκολες/σίγουρες κεφαλιές-γκολ σε στημένες φάσεις ή κόρνερ κ.λπ... Το ποδοσφαιράκι που τόσο αγαπάμε έπαψε να θυμίζει arcade Playstation τίτλο και "μετενσαρκώθηκε" σε εξομοιωτή ποδοσφαίρου!

Επειδή λοιπόν θα τα βρείτε "ελαφρώς" σκούρα στην αρχή (όπως ο γράφων), ιδού μερικά κόλπα και επισημάνσεις που διαπίστωσα παίζοντας το FIFA 2003, που μπορεί να σας κάνουν πιο εύκολη την "επιβίωση" στον αγωνιστικό χώρο και το ίδιο το παιχνίδι πιο απολαυστικό (ε, γιατί δεν είναι κι ιδιαίτερα ευχάριστο να έχεις τη REAL, να παίζεις αντιμέτωπος με τη GENG και να "τρως" 2 γκολ από το πρώτο κιόλας ημίχρονο, έτσι;)

Ελεύθερα χτυπήματα (φάουλ)

Σκοράροντας απευθείας από φάουλ είναι σχετικά πολύ δύσκολο, όχι όμως αδύνατο. Οταν πετύχετε, δε, ένα τέτοιο γκολ, θα ενθουσιαστείτε! Το σημάδι και τα φάλτσα εδώ είναι αποκλειστικά τα ζητούμενα! Πρώτα, τοποθετείτε το σημάδι-στόχο στο επιθυμητό σημείο της αντίπαλης εστίας. Εάν δεν θέλετε να βάλετε φάλτσα στο σουτ αλλά απλώς να εξαπολύσετε "πύ-



ραυλο" (αλά R. Karlos), δεν "παίζετε" με τα φάλτσα, αφήνετε το σημάδι στο κέντρο της μπάλας και πατάτε το κουμπί του σουτ δυνατά (για να είναι δυνατό το σουτ) όταν ο κέρσορας "περάσει" πάνω από τη μικρή πράσινη περιοχή, ώστε να είναι εύστοχο. (Σε αυτή την περίπτωση, δοκιμάστε αν θέλετε να σημαδέψετε πολύ χαμηλά, όπως ο βραχύσωμος Βραζιλιάνος αμυντικός της REAL, διότι πάντοτε το τείχος των παικτών αναπηδά προς τα πάνω)! Εάν θέλετε να δείξετε την κλάση σας ως εκτελεστής τεχνικών φάουλ (αλά Beckham), για πιο θεαματικό φάουλ πρέπει να κινήσετε - ανάλογα με τη φορά που θέλετε να δώσετε στην μπάλα - τον κέρσορα πάνω στην μπάλα από το κέντρο όπου βρίσκεται αρχικά σε όποια θέση νομίζετε ότι είναι καλύτερα. Μετά, αφού ο κέρσορας "περάσει" πάνω από τη μικρή πράσινη περιοχή ώστε να είναι εύστοχο το σουτ, πατήστε απαλά το κουμπί του σουτ. Καλή τύχη...

Εκτέλεση κόρνερ

Λίγο-πολύ επιχειρείτε πανομοιότυπη διαδικασία όπως στα φάουλ. Πρώτα, τοποθετείτε το στόχο σημαδεύοντας είτε έναν συμπαίκτη σας είτε το επιθυμητό σημείο στην αντίπαλη περιοχή. Εδώ δεν έχει φάλτσα (κακώς, κατά τη γνώμη μου). Απλώς, αφού ο κέρσορας "περάσει" πάνω από τη μικρή πράσινη περιοχή ώστε να είναι εύστοχη η σέντρα, πατήστε το κουμπί του σουτ και θα στείλετε την μπάλα στην αντίπαλη περιοχή, στο σημείο που σημαδέψατε.

Κεφαλιές/"Ψαλιδάκια"/Εναέριες διεκδικήσεις

Ωπ... φτάσαμε και στα πιο "σκούρα" πράγματα του FIFA 2003! Εδώ, υπάρχει πρόβλημα! Οι άνθρωποι της EA Sports αλλάξανε κι εδώ το σύστημα εκτέλεσης εναέριων διεκδικήσεων, προσπαθώντας να το κάνουν ρεαλιστικό, τελικά όμως το έκαναν σχεδόν... αδύνατο! Ας πάρουμε, για παράδειγμα, τις κεφαλιές. Ξεχάστε ό,τι ξέρατε από τις προηγούμενες versions του FIFA! Στο 2003 ο παίκτης που πατάει το



κουμπί (το D - του σουτ - ισχύει και για κεφαλιές, όπως και στις προηγούμενες versions) τελευταίος και όχι πρώτος, θα πάρει τη διεκδικούμενη μπαλιά, που σημαίνει ότι δεν πατάμε το πλήκτρο όταν η μπάλα βρίσκεται στον αέρα, αλλά όταν φτάνει σχεδόν πάνω στον παίκτη! Αυτό βέβαια είναι εξαιρετικά δύσκολο να το πετύχεις και μάλιστα να μπορέσεις όχι μόνο να "πά-







ρεις" την κεφαλιά, αλλά και να τη στείλεις εκεί όπου επιθυμείς! Η καλύτερη επιλογή που μπορείτε να κάνετε είναι να πατάτε επαναλαμβανόμενα το πλήκτρο του σουτ για να κερδίσετε την μπάλα με την κεφαλιά που επιχειρείτε (80-90% επιτυχία), αλλά... δεν έχει δύναμη! Δηλαδή, ναι μεν "παίρνεις" την κεφαλιά αλλά δεν τη στέλνεις "καρφωτή", δυνατά εκεί όπου επιθυμείς. Απλώς την κερδίζεις και πασάρεις ψηλοκρεμαστά με το κεφάλι προς την κατεύθυνση που επέλεξες με τα Arrow Keys! Δυστυχώς, μόνο με το σύστημα που πατάς το πλήκτρο τελευταίος, μπορείς να επιτύχεις κεφαλιά δυνατή - που, όπως αναφέρθηκε ήδη, είναι πολύ δύσκολο να συμβεί. Οπότε, καλύτερη λύση είναι το επαναλαμβανόμενο πάτημα του πλήκτρου. Τώρα, όσον αφορά στις στημένες φάσεις και τις σέντρες, η καλύτερη επιλογή είναι μεν το επαναλαμβανόμενο πάτημα του πλήκτρου, αλλά με κατεύθυνση προς τα πίσω ή πλάγια! Διότι, είναι απίθανο να στείλετε την μπάλα μπροστά χωρίς να την "κόψουν" οι αμυντικοί, ενώ είναι καλύτερα να τη στείλετε πίσω προς τους συμπαίκτες σας που ακολουθούν και να συνεχίσετε τη φάση και την προσπάθειά σας για γκολ! Επίσης, δυστυχώς, δεν μπορείτε να κάνετε κεφαλιά όταν έχετε τον παίκτη σας μόνο του χωρίς αντίπαλο! Δηλαδή, μόνο σε διεκδικήσεις μπορείτε να κάνετε κεφαλιά!... Ολα τα προαναφερόμενα ισχύουν και για τα "ψαλιδάκια", για τις κεφαλιές "ψαράκι" κ.λπ. Για να τα επιτύχετε (αν τα καταφέρετε, "σώστε" το ριπλέι γιατί είναι υπερπολύτιμο και θα μοσχοπουληθεί!), παίζει ρόλο η φορά της μπαλιάς και φυσικά το ύψος που έχει πάρει! Αντε, υπομονή και μην απογοητεύεστε!





Αμυνα (πολύ βασικό!)

Οι ικανότητες που σας χρειάζονται στο FIFA 2003 για να αμυνθείτε αποτελεσματικά είναι ίδιες ακριβώς με αυτές που χρειάζεστε και στο πραγματικό ποδόσφαιρο! Μην κάνετε επιθετικό τάκλιν συνεχώς και παντού! Είναι με μαθηματική ακρίβεια βέβαιο ότι ο αντίπαλος παίκτης θα σας αποφύγει και θα σας περάσει άνετα, συνεχίζοντας ακάθεκτος. Αρα κρατηθείτε πίσω, περιμένετέ τον και μόνο όταν είστε απολύτως σίγουρος για το "timing", επιχειρήστε το τάκλιν με το πλήκτρο A! Βέβαια, η σωστότερη επιλογή είναι να έχετε υπομονή, να βλέπετε την κίνηση που κάνει ο αντίπαλος, να προβλέψετε τι θα κάνει όταν φτάνει κοντά σας και στο σωστό "timing" να πατήσετε το πλήκτρο D για να κάνετε ελεγχόμενο τάκλιν/τζατζάρισμα/μαρκάρισμα και να του κλέψετε την μπάλα! Ακόμα κι αν δεν πάτε να κάνετε τάκλιν, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο D. Αντί να τρέχετε και να ακολουθείτε εδώ κι εκεί τον αντίπαλο, ο παίκτης σας θα παρακολουθεί με αμυντική στάση τον αντίπαλο ή θα επιστρέψει γρήγορα πίσω να καλύψει κενά στην άμυνα, δίνοντάς σας την άνεση να παρακολουθείτε κάθε κίνηση του αντιπάλου και να αποφασίσετε πώς θα δράσετε! Επίσης, όταν ακολουθείτε κατά πόδας έναν αντίπαλο ή είστε πολύ κοντά του, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο D ώστε ο αμυντικός σας να "τζατζάρει" ή να βγάλει εκτός πορείας τον αντίπαλο, οπότε θα του κλέψετε την μπάλα.



Τελειώνοντας, μερικές χρήσιμες συμβουλές

Οταν ξεκινήσετε να παίζετε για πρώτη φορά το παιχνίδι - και για όσες φορές χρειαστεί να παίξετε για να το μάθετε -, επιλέξτε πολύ δυνατή ομάδα (π.χ. Real, Manchester United κ.ά.) για να μην απογοητευθείτε! Αν πάρετε μια μέτρια ομάδα ή κακή (όπως έπαιρνα εγώ όταν πια "έπαιζα στα δάκτυλα" το FIFA 2002), θα βαρεθείτε να μαζεύετε το τόπι από το πλεκτό! Γι' αυτό, πάρτε μια καλή ομάδα και προσπαθήστε να μάθετε το νέο FIFA.

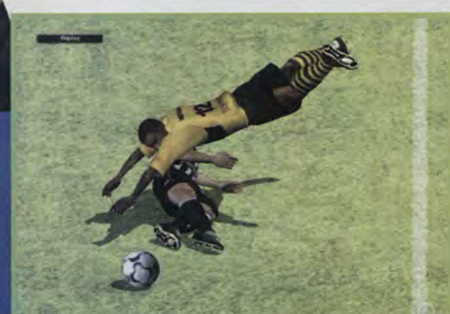
Στα Options -> Settings, υπάρχει ένα μικρό... χοντρο-bug! Τι εννοώ; Αν αλλάξετε κάποια settings (π.χ. στα πλήκτρα ελέγχου να βάλετε αυτά που σας βολεύουν και τα έχετε συνηθίσει), ακόμα κι αν σώσετε τα settings, δεν τα κρατάει κι όταν κάνετε load settings, πρέπει να τα ξαναρυθμίσετε!

Επιπλέον το ίδιο ισχύει και στο resolution που επιλέγετε να έχει το παιχνίδι. Μάλιστα, παρατήρησα ότι αν χρησιμοποιήσετε ανάλυση 1.024x768 32bit και άνω (σε κάρτα GeForce 2), το παιχνίδι "κολλάει" την ώρα που παίζετε με μόνη φαινομενική διέξοδο το "ριμπουτάρισμα" με το κουμπάκι του tower, κλασικά!

PC







Adventure SOS

SYBERIA

Το τελευταίο μέρος της λύσης του παιχνιδιού

Επιτέλους, ολοκληρώνουμε τη λύση του Syberia, ενός από τα 4-5 κορυφαία, κατά τη γνώμη μου, adventures όλων των εποχών. Πρόκειται για ένα μοναδικό "διαμάντι". Δεν είναι ποτέ αργά να το παίξετε. Από το επόμενο τεύχος θα ξεκινήσουμε τη δημοσίευση της λύσης του ελληνικού adventure ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ.

Συνεχίζοντας τη λύση από το προηγούμενο τεύχος...

Στο KOMKOLZGRAD, μετά τη συνάντησή σου με τον Serguei Borodine, το διευθυντή αυτού του συγκροτήματος, συμφωνείτε να του φέρεις την Helena Romanski και να τραγουδήσει γι' αυτόν, ώστε να σου δώσει πίσω τα χέρια του Oscar. Από το control panel μπροστά του χαμηλώνει ένα ειδικό δωμάτιο που έχει φτιάξει σαν μουσείο γι' αυτήν και σε προτρέπει να το επισκεφθείς.

Βγες έξω και κατέβα τη σκάλα. Κάτω πήγαινε στο μικρό ασανσέρ που κατέβηκε στο πάνω μέρος της οθόνης, το οποίο κρέμεται από δύο τεράστιες αλυσίδες. Μπες μέσα.

Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης. Στην επόμενη οθόνη προχώρησε βόρεια. Κάνε κλικ (LOOK) στο ανοικτό συρτάρι που είναι στ' αριστερό άκρο της οθόνης. Κάνε κλικ (LOOK) στο ντοσιέ-λεύκωμα που είναι αφιερωμένο στην Helena Romanski και διάβασε για το φίλο της Frank Malkovitch. Χμ! γνωστό όνομα... Πού το έχουμε ξανακούσει; Μα με αυτόν δεν βγαίνει η μαμά της Kate τελευταία; Πάρε από το συρτάρι επίσης τα γράμματα του Serguei Borodine που έχουν επιστραφεί εξαιτίας λανθασμένης διεύθυνσης.

Φύγε από το κοντινό πλάνο του συρταριού και κάνε δεξί κλικ για ν' ανοίξεις το Inventory σου. Κάνε κλικ στο κινητό τηλέφωνό σου και σ' αυτό κάνε κλικ στο UP ARROW (πάνω βέλος) για να δεις τα τηλέφωνα που έχεις στη μνήμη. Την τρίτη φορά που θα κάνεις κλικ το Up Arrow βλέπεις το τηλέφωνο της μαμάς σου. Τώρα πάτα το SEND κουμπί και την παίρνεις τηλέφωνο. Ζητάς από τη μαμά σου να ρωτήσει τον Frank Malkovitch για την Helena Romanski και αυτός σας λέει ότι η Helena σταμάτησε την καριέρα της και έχει αποσυρθεί σε μία λουτρόπολη, την Aralbad. Κάνε δεξί κλικ στην οθόνη για να κλείσεις το κινητό σου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Εδώ είχα "κολλήσει" για τα καλά, γιατί δεν θυμόμουν αυτήν τη λεπτομέρεια, με αποτέλεσμα να μην καλώ τη μάνα της Kate στο τηλέφωνο...*

Βγες έξω από αυτό το μικρό, ιδιόμορφο μουσείο και κάνε κλικ στη σκάλα για ν' ανέβεις πάλι πάνω στο control room όπου βρίσκεται ο Serguei Borodine. Ανεβαίνοντας δέχεσαι ένα ακόμη τηλεφώνημα από τον αρραβωνιαστικό σου Dan και μιλάτε για τον προηγούμενο τσακωμό σας. Μετά το τηλεφώνημα μπες στο control room στ' αριστερά σου και κάνε κλικ (TALK) στον Serguei Borodine. Μίλησέ του οπωσδήποτε για τα ARALBAD και MISSION. Ενεργοποιεί το ιδιόμορφο μονοτροχιοδρομικό βαγόνι (monorail). Κάνε κλικ στο βελάκι του σημειωματάριου για να τελειώσεις τη συζήτησή σας και βγες έξω. Αυτή τη φορά μπες στο monorail που είναι ακριβώς μπροστά σου.

Μεταφέρεσαι στο κοσμοδρόμιο.

Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης. Δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τη φίλη σου Olivia και μαθαίνεις ότι βγαίνει με τον Dan τον τελευταίο καιρό για να τον "παρηγορεί".



Μιλώντας με το μεθυσμένο Colonel Boris Charov.



Μπροστά από το κοσμοδρόμιο.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Προχώρησε μία οθόνη μπροστά και ανέβα τα σκαλιά που φαίνονται στο κέντρο της οθόνης και λίγο αριστερά όπως κοιτάς. Στην οθόνη αυτή υπάρχουν ακόμη δύο έξοδοι. Η μία είναι στα δεξιά σου και η άλλη μπροστά και λίγο αριστερά, σε μία μεταλλική σκάλα που φαίνεται πίσω από τις "καφετιές" (λόγω σκουριάς;) κολόνες.

Πήγαινε στα δεξιά σου. Ανέβα τα σκαλιά που είναι δίπλα σου και στη νέα οθόνη μπες σ' αυτό που μοιάζει με "πεσμένο πύραυλο" μπροστά σου. Βρίσκεσαι στο κατάλυμα του κοσμοναύτη (οι Ρώσοι δεν τους αποκαλούν αστροναύτες). Μίλησέ του για όλα, δεν βγάζεις νόημα. Πάρε από το πάτωμα, ακριβώς στα δεξιά σου, το μπουκάλι βότκα. Ο κοσμοναύτης σηκώνεται, βγαίνει έξω για να πάρει αέρα και πέφτει σε μία από τις ειδικές δεξαμενές-βαγόνια (tank) που κινούνται με τη βοήθεια του ειδικού γερανού που υπάρχει εκεί.

Μπες πάλι στο "διαμέρισμά" του. Πήγαινε εκεί που καθόταν και κάνε κλικ (LOOK) στο ντουλαπάκι που είναι στον τοίχο ακριβώς δίπλα. Από το πιο κάτω ράφι πάρε ένα κλειδί και από το μεσαίο το Space Project Cancellation Letter, με ημερομηνία Απρίλιος 1979, το οποίο αναφέρει το οριστικό σταμάτημα του διαστημικού προγράμματος που είχε επεξεργαστεί ο Hans Voralberg.

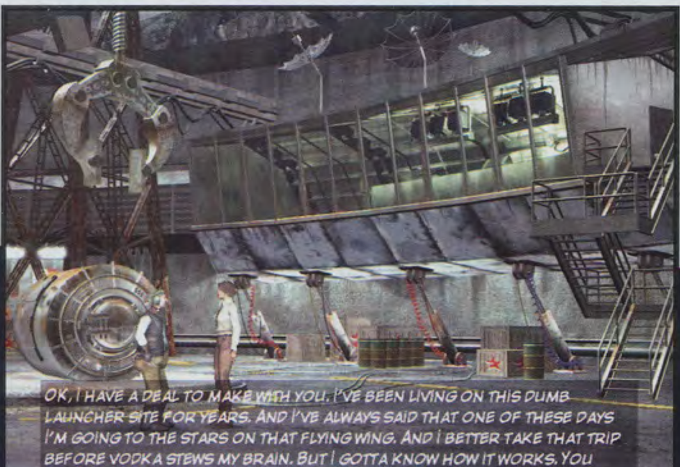
Είχα "κολλήσει" για τα καλά καθώς δεν θυμόμουν τη λεπτομέρεια με το κινητό, με αποτέλεσμα να μην καλώ τη μάνα της Kate στο τηλέφωνο...

Φύγε από το κοντινό πλάνο και βγες έξω. Κάνε κλικ (LOOK) στο control panel που είναι στη βάση του γερανού. Στο κοντινό πλάνο, κάνε δεξί κλικ και πάρε το κλειδί από το Inventory σου. Τώρα κάνε το κλικ στην ειδική - ασημένιου χρώματος - εσοχή που είναι στο αριστερό μέρος του panel όπως κοιτάς. Φύγε από το πλάνο αυτό και κατέβα κάτω. Πήγαινε νότια προς το μέρος όπου έχει πέσει ο Boris. Στην καινούρια οθόνη παρατήρησε τον τροχό (wheel) που είναι ακριβώς δίπλα σου. Κάνε κλικ (TURN) στον τροχό για να τον γυρίσεις, ανοίγοντας έτσι τη ροή του νερού. Γύρνα πίσω μία οθόνη, ανέβα πάλι τις σκάλες και πήγαινε στο control panel. Κάνε σ' αυτό κλικ (LOOK) και στο κοντινό πλάνο παρατήρησε τους τρεις μοχλούς που υπάρχουν, έναν που κινείται οριζόντια και δύο που κινούνται κάθετα. Κάνε κλικ στον πιο δεξιά όπως κοιτάς - κάθετα κινούμενο μοχλό και παρατήρησε το σημείο όπου πέφτει το νερό. Πρέπει να μεταφέρεις στο σημείο αυτό τη δεξαμενή που μέσα της έχει πέσει ο Boris. Κάνε κλικ στην αριστερή μεριά του μοχλού που κινείται οριζόντια, για να μεταφέρεις τη δεξαμενή με τον Boris προς τα δεξιά. Τώρα κάνε κλικ στον πιο αριστερά όπως κοιτάς κάθετα κινούμενο μοχλό και μετακινείς τη δεξαμενή με τον Boris προς τα πάνω. Τώρα κάνε πάλι κλικ στο πάνω μέρος του πιο δεξιά κάθετα κινούμενου μοχλού και ρίχνεις το νερό στη δεξαμενή με τον Boris.

Τον κάνεις μούσκεμα και συνέρχεται. Κατέβα κάτω και πήγαινε και μίλησέ του. Είναι ο Colonel Boris Charov. Ρώτησέ τον για όλα, οπωσδήποτε για τα HANS και BIRDS. Μαθαίνεις ότι ο Hans τους βοηθούσε στο διαστημικό πρόγραμμά τους μέχρι που του ζήτησαν να μεταφέρουν πυρηνικές βόμβες. Από τότε ο Hans εξαφανίστηκε και ύστερα από λίγο το πρόγραμμα ακυρώθηκε. Μαθαίνεις επίσης για τον Soyouz, τον τελευταίο τρομερό αετό που χρησιμοποιούν για να διώχνουν τα πουλιά που εμποδίζουν τις πτήσεις στο κοσμοδρόμιο.

Όπως είσαι φύγε από τη δεξιά μεριά της οθόνης. Βρίσκεσαι στο κοσμοδρόμιο. Μπροστά σου βλέπεις το σκάφος που είχε σχεδιάσει ο Hans, έτοιμο να εκτοξευθεί στο Διάστημα. Από εδώ μπορείς να πας μπροστά και δεξιά, αλλά και μπροστά και αριστερά. Εσύ πήγαινε μπροστά και δεξιά. Από εδώ προχώρησε μπροστά και φτάνεις στο Zeppelin. Κάνε κλικ στην πόρτα του. Χρειάζεσαι το κλειδί. Κατέβα κάτω και γύρνα πίσω στον Boris. Ρώτησέ τον για το Airship και θα σου δώσει το κλειδί. Γύρνα πάλι πίσω στο Zeppelin και πάνω κάνε δεξί κλικ για ν' ανοίξεις το Inventory σου. Από αυτό πάρε το airship key και κάνε το κλικ πάνω στην πόρτα. Παρατήρησε ότι στα δεξιά του Automaton - πιλότου υπάρχει ένας μοχλός. Κάνε κλικ σ' αυτόν. Δυστυχώς, δεν δουλεύει.

Φύγε και κατέβα κάτω. Γύρνα μία οθόνη προς τα πίσω (προς το κάτω μέρος της οθόνης) και τώρα πήγαινε μπροστά και αριστερά. Βλέπεις τον Boris. Μίλησέ του. Ο Boris θα σε βοηθήσει αν και εσύ τον βοηθήσεις να πετάξει στο Διάστημα! Ανέβα τη μεταλλική σκάλα που είναι πίσω σου, στο δεξί άκρο της οθόνης.



Ενώ ο Boris σου μιλά για το όνειρό του να πετάξει στο Διάστημα.



Η αντίστροφη μέτρηση της εκτόξευσης.

Adventure SOS

Βρίσκεσαι στο κεντρικό control room του κοσμοδρόμιου. Κάνε κλικ (LOOK) στο panel στα δεξιά σου. Πάρε το Voralberg key που βλέπεις εκεί και κάνε το κλικ στην ειδική υποδοχή (έχει σχήμα σταυρού) στ' αριστερά του panel. Κάνε κλικ (OPEN) στη μικρή παραλληλόγραμμη πλάκα στα δεξιά του panel. Αφού το ανοίξεις, κάνε κλικ (ATTACH) και στα δύο καλώδια για να τα ενώσεις, ένα κάθε φορά. Τώρα πια κάνε κλικ στον ειδικό πρασινωπό μοχλό και σπρώξε τον προς τα πάνω. Ενεργοποιείς το monitor. Στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης κάνε κλικ (GET) και πάρε το Blood Testing Apparatus.

Φύγε από εδώ και κατέβα κάτω. Ανοιξε το Inventory σου, πάρε το Blood Testing Apparatus και κάνε το κλικ στον Boris. Παίρνεις λίγο αίμα του ως δείγμα. Ξανανέβα τη σκάλα και μπες στο Control Panel. Μέσα κάνε κλικ (LOOK) στο control panel στα δεξιά σου και στο κοντινό πλάνο κάνε δεξί κλικ για ν' ανοίξεις το Inventory σου. Πάρε το Blood Testing Apparatus με το αίμα του Boris και κάνε το κλικ (PUT IN) στην ειδική υποδοχή στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Τώρα κάνε κλικ στο κουμπί με το εικονίδιο της σύριγγας (δεύτερο από αριστερά). Το σύστημα δεν δέχεται το αίμα του Boris γιατί περιέχει πάρα πολύ αλκοόλ. Κάνε πάλι κλικ στο Blood Testing Apparatus. Παίρνεις δείγμα από το δικό σου αίμα (!). Κάνε πάλι κλικ στο κουμπί με το εικονίδιο της σύριγγας. Αυτή τη φορά το σύστημα το δέχεται και ανάβει το κίτρινο φωτάκι. Κάνε κλικ στο πιο αριστερό κουμπί, όπως κοιτάς, και το ειδικό μηχάνημα σηκώνει το κοντέινερ που μεταφέρει τον πιλότο. Τώρα κάνε κλικ στο τρίτο από τ' αριστερά όπως κοιτάς κουμπί και λες στον Boris να επιβιβαστεί στο σκάφος! Αφού γίνει και αυτό, περίμενε τον Boris να σου πει ότι είναι έτοιμος. Τώρα πια πάτα το πιο δεξί κουμπί, αυτό με το τριγωνικό σχήμα.

Παρακολουθείς τον Boris να εκτοξεύεται στο Διάστημα. Προτού φύγει σου λέει τι πρέπει να κάνεις για να ενεργοποιήσεις το Zeppelin. Φύγε από εδώ και κατέβα κάτω. Προχώρησε προς το πάνω μέρος της οθόνης. Στην οθόνη που βρίσκεσαι στην είσοδο του κοσμοδρόμιου παρατήρησε ότι προς τ' αριστερά όπως κοιτάς υπάρχει ένα κοκκινωπό αντικείμενο (crank handle). Κάνε κλικ σ' αυτό για να το πάρεις. Φύγε νότια, εν συνεχεία πήγαινε όλο αριστερά, μετά όλο βόρεια και στη νέα οθόνη ανέβα στη μεταλλική σκάλα που φαίνεται πίσω από τις "καφετιές" (λόγω σκουριάς;) κολόνες.

Πάνω προχώρησε βόρεια και παρατήρησε ότι ο κέρσορας αλλάζει όταν τον περάσεις πάνω από την κόκκινη υποδοχή. Ανοιξε το Inventory σου και πάρε το κόκκινο crank handle και κάνε το κλικ στο σημείο αυτό. Ελευθερώνεις τον τρομερό αετό Soyouz και αυτός ορμά στα πουλιά, πιάνει ένα και τ' άλλα εξαφανίζονται.

Τώρα πια κατέβα κάτω, πήγαινε όλο δεξιά και ανέβα στο Zeppelin. Τράβα το μοχλό που είναι στα δεξιά του Automaton-πιλότου και βλέπεις ένα ακόμη εκπληκτικό video sequence με το πώς φτάνεις στη λουτρόπολη Aralbad.

4. ARALBAD

Βγες από το Zeppelin και προχώρησε όλο αριστερά. Φτάνοντας μπροστά από το ξενοδοχείο σου δέχεσαι ένα πολύ ενοχλητικό τηλεφώνημα από το αφεντικό σου, Mr. Marson.

Κάνε κλικ (LOOK) στο σιντριβάνι και μπες στο ξενοδοχείο.

Μπαίνοντας μέσα ξεκινάς να μιλάς με τον Felix Smetana. Ρώτησέ τον για όλα. Δεν βγαίνει τίποτα. Κλείσε το παράθυρο με τις ερωτήσεις και παρατήρησε ότι ο ρεσεψιονίστ γυρνάει και κοιτάει προς την τηλεόραση που δείχνει έναν ποδοσφαιρικό αγώνα. Προχώρησε στο κάτω μέρος της οθόνης δύο φορές. Θα βρεθείς μπροστά σε μία σιδερόφρακτη πόρτα. Στ' αριστερά υπάρχει μία άλλη πόρτα. Κάνε κλικ (OPEN-LOOK) στην πόρτα και την ανοίγεις. Βλέπεις την αποθηκούλα με τα είδη καθαρισμού. Πάρε το απορρυπαντικό από το τρίτο, από κάτω, ράφι.

Φύγε από το κοντινό πλάνο και βγες έξω από το ξενοδοχείο. Ανοιξε το Inventory σου και πάρε το απορρυπαντικό. Κάνε το κλικ (USE/POUR) στο σιντριβάνι. Δες τι συμβαίνει.

Μπες πάλι στο ξενοδοχείο και κάνε κλικ (PULL) τις κουρτίνες για να τις ανοίξεις. Πλησίασε τη ρεσεψιόν. Δεν μπορείς να μιλήσεις στο ρεσεψιονίστ γιατί είναι καθηλωμένος στην τηλεόραση. Κάνε κλικ (RING) το κουδούνι πάνω στη ρεσεψιόν, που είναι ακριβώς μπροστά σου. Ο ρεσεψιονίστ γυρνάει προς τα σένα και από τις ανοικτές κουρτίνες βλέπει τι έχει γίνει στο σιντριβάνι και τρέχει έξω.

Κάνε κλικ στο μικρό πορτάκι που είναι σύρριζα στον τοίχο και περνάς στη ρεσεψιόν. Κάνε κλικ (LOOK) στο βιβλίο της ρεσεψιόν και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ πάνω στο ανοικτό βιβλίο. Στην ημερομηνία 5/6/1981 έχει καταγραφεί η Helena Romanski με τον κωδικό 1270. Φύγε από αυτό το κοντινό πλάνο και πάρε από το γραφείο την μπροσούρα των ξενοδοχείων "Edenor Hotels" και μέσα δες το νούμερο τηλεφώνου στο Παρίσι 46433643 (The



Στο ξενοδοχείο στην Aralbad.



Πηγαίνοντας για το gazebo.

Meurizt). Φύγε και από αυτό το κοντινό πλάνο και πάτα το κόκκινο κουμπί που βλέπεις πάνω στη ρεσεψιόν για ν' ανοίξεις την πόρτα που οδηγεί στα λουτρά.

Τώρα φύγε και πήγαινε και στην περιοχή των λουτρών.

Μέσα διάλεξε να πας από τη δεξιά μεριά. Προχώρησε μπροστά και παρατήρησε ότι στα δεξιά σου υπάρχει μία ειδική "θερμαινόμενη πισινούλα" που μπορείς να επισκεφθείς.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Οταν πρωτόπαιξα το παιχνίδι δεν είχα προσέξει την "πισινούλα" αυτή και για αρκετή ώρα είχα βρεθεί σε πλήρες αδιέξοδο.*

Προχώρησε μπροστά και στην οθόνη αυτή υπάρχει μία κλειστή σιδερόφραχτη πόρτα. Συνέχισε και άλλο μπροστά και μπες στην είσοδο που βλέπεις μπροστά, στο επάνω μέρος της οθόνης. Στην οθόνη αυτή βλέπεις ένα τραπεζάκι με διάφορα ποτήρια, πιάτα κ.λπ. Πάρε από αυτό ένα κρυστάλλινο ποτήρι. Γύρνα πίσω και αυτή τη φορά πήγαινε αριστερά. Βρίσκεσαι στο εστιατόριο του ξενοδοχείου. Προχώρησε προς τα πάνω και κάνε κλικ (TALK) στο automaton-νοσοκόμο. Μίλησε μαζί του, τον λένε James, και ρώτησέ τον για όλα. Σου λέει ότι η Helena είναι στην αποβάθρα. Σου λέει επίσης για τη "διαφωνία" που είχε με τον Hans και, τέλος, για το γεγονός ότι πρέπει να προσέχεις έξω το αλάτι που φέρνει ο άνεμος από τη θάλασσα.

Φύγε από το πλάνο αυτό και πήγαινε μία οθόνη νότια. Κοντά στη σιδερόφραχτη πόρτα που οδηγεί προς τα έξω υπάρχει ένα control panel. Κάνε κλικ (LOOK) σ' αυτό και στο κοντινό πλάνο βλέπεις ότι πρέπει να βάλεις έναν τετραψήφιο αριθμό. Τον μόνο που ξέρεις είναι ο κωδικός της Helena (1270), ο οποίος όμως δεν κάνει τίποτα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Πρέπει να δοκιμάσεις οπωσδήποτε ένα νούμερο εδώ για να προχωρήσεις στην επόμενη δράση, διαφορετικά δεν θα βρεις ανοικτή την κλειδωμένη πόρτα. Σημείωσε ότι πρέπει ν' ακούσεις την Kate να "βρίζει" και να λέει ότι "δεν ανοίγει, όπως ακριβώς σκέφτηκε". (Και εδώ είχα κολλήσει για αρκετή ώρα, μια και, καλώς ή κακώς, δεν δοκίμαζα κάποιον κωδικό.)*

Φύγε από το κοντινό πλάνο και πήγαινε στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Ξαναγύρνα στα λουτρά και προχώρησε δεξιά. Τώρα πια η κλειδωμένη πόρτα θα είναι ανοικτή. Μπες μέσα και παρατήρησε ότι στο πάτωμα, στ' αριστερά όπως κοιτάς, υπάρχει μία κάρτα. Πάρε την και κατάγραψε τον προσωρινό κωδικό 0968. Γύρνα πίσω στη σιδερόφρακτη πόρτα που οδηγεί στην αποβάθρα και κάνε κλικ (LOOK) στο control panel. Στο κοντινό πλάνο αυτή τη φορά βάλε τον κωδικό 0968 και τράβα το μοχλό. Επιτέλους ανοίγεις την πόρτα. Φύγε από το κοντινό πλάνο και μπες μέσα. Πάρε την gas mask που είναι ακριβώς στα δεξιά σου, στον τοίχο. Τη φοράς αυτόματα.

Βγες έξω και προχώρησε στην αποβάθρα μέχρι να φτάσεις στο περίπτερο (gazebo). Ανέβα σ' αυτό και κάνε κλικ (TALK) στην Helena Romanski. Σου ζητά να καλέσεις τον υπηρέτη της James και σου λέει ότι θα μιλήσετε στο ξενοδοχείο.

Ξεκίνησε να κατεβείς από το gazebo και θα ορμήσει ο Felix που σε απειλεί. Η Helena σε καλύπτει και βάζει το ρεσεψιονίστα στη θέση του. Τώρα πια κατέβα από το gazebo και στη νέα οθόνη κάνε κλικ (LOOK) στην καμπάνα που είναι στο κιγκλίδωμα της αποβάθρας, ακριβώς κάτω από τα φώτα. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ πάνω στην αλυσίδα για να τη χτυπήσεις (πρόσεξε γιατί αν κάνεις κλικ πάνω της την παίρνεις!). Δεν γίνεται τίποτα. Τώρα πια πάρε την καμπάνα μαζί σου.

Φύγε και γύρνα στο ξενοδοχείο (η Kate θα αφήσει μόνη της την gas mask). Πήγαινε και μίλησε στο automaton James. Σου λέει ότι δεν βγαίνει έξω γιατί δεν ακούει την καμπάνα. Ξαναβγές έξω από το ξενοδοχείο στην αποβάθρα, παίρνοντας και φορώντας πάλι την gas mask. Στην πρώτη αυτή οθόνη παρατήρησε ότι πάλι ακριβώς κάτω από τη λάμπα υπάρχει μία ειδική κολόνα που δέχεται την καμπάνα. Κάνε κλικ (LOOK) σ' αυτήν και στο κοντινό πλάνο πάρε από το Inventory σου την καμπάνα (Jame's bell) και κάνε την κλικ στην άκρη για να τη βάλεις στη θέση της. Τώρα πια κάνε κλικ στην αλυσίδα. Πάλι δεν γίνεται τίποτα.

Γύρνα πίσω στο εστιατόριο του ξενοδοχείου και μίλησε ξανά στο automaton James. Αυτή τη φορά σου λέει ότι άκουσε την καμπάνα, αλλά ότι φοβάται να βγει έξω. Του λες να φορέσει τη μάσκα σου και αυτός φεύγει για να το κάνει.

Δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τη μητέρα σου που σου λέει να γυρίσεις σπίτι και ότι τελικά μοιάζεις με τον πατέρα σου.

Οταν τελειώσει το τηλεφώνημα, βλέπεις τον James να φέρνει μέσα την Helena. Μίλησε στην Helena και ρώτησέ την για όλα. Μαθαίνεις ότι ο George, ο barman του ξενοδοχείου "The Meurizt" στο Παρίσι, ξέρει ένα θαυματουργό κοκτέιλ που είχε δώσει πίσω στην Helena τη φωνή της άλλη μία φορά παλαιότερα. Σημειώστε ότι αποκαλεί τον Hans "αγαπημένο της" (dearest sweetheart).

Πρέπει να βρεις πώς φτιάχνεται το ποτό αυτό. Από το inventory σου πάρε το κινητό σου, σχημάτισε το νούμερο που είδες στην μπροσούρα πριν, το 46433643, και κάνε κλικ στο κουμπί SEND. Καλείς το ξενοδοχείο "The Meurizt" στο Παρίσι και μιλάς



Συναντώντας την Helena Romanski.



Μαθαίνοντας τη δοσολογία του κοκτέιλ Blue Helena.

Adventure SOS

με τον barman. Σου λέει ότι ο barman George έφυγε από τη δουλειά πριν από λίγο καιρό, αλλά έχει αφήσει ένα "σημειωματάριο" με τις συνταγές του. Ψάχνοντας βρίσκετε τη συνταγή Blue Helena. Προφανώς είναι αυτή που θέλεις. Η συνταγή της είναι: μία δόση vodka, μία δόση Blue Curacao, μία δόση honey, κομμάτια lime (μοσχολέμονο) και παγάκια. Ολα αυτά πρέπει να ανακατευθούν μαζί.

Ανοιξε την πορτούλα του ψυγείου στο μπαρ που είναι ακριβώς στο ύψος των γονάτων σου. Από εδώ πάρε τα: crystallized honey και lemon. Φύγε από το κοντινό πλάνο. Πρέπει να ζεστάνεις το μέλι. Πώς;

Φύγε και γύρνα μέσα στα λουτρά. Πήγαινε στην ειδική "θερμαινόμενη πισινούλα" που αναφέραμε λίγο πριν. Ακριβώς εκεί θα είναι τώρα δύο τύποι που θα παίζουν σκάκι. Πήγαινε κοντά στη "θερμαινόμενη πισινούλα" και κάνε κλικ στο μικρό τροχό που είναι στον τοίχο. Η μικρή πισίνα θερμαίνεται. Από το Inventory σου πάρε το crystallized honey. Κάνε το κλικ στην πισινούλα και το μέλι θα λιώσει.

Ξαναγύρνα στο μπαρ... Μπες μέσα και κάνε κλικ (LOOK) σ' αυτό. Στο κοντινό πλάνο τοποθέτησε το λεμόνι στη μηχανή στυψίματος στο πάνω μέρος και προς τ' αριστερά. Τοποθέτησε το liquid honey στην ειδική θέση στο πάνω μέρος και στα δεξιά. Ελάχιστα πιο αριστερά από το μέλι, στο πάνω μέρος, τοποθέτησε το μπουκάλι με τη vodka που πήρες από τον Boris.

Πάρε το ρολό του τυλιγμένου χαρτιού από το πάνω μέρος του μπαρ, θέλει λίγη προσοχή για να το εντοπίσεις. Διάβασε προσεκτικά τη σειρά των ποτών και σε ποιο σύμβολο ανά επτάδα αντιστοιχούν. Παρατήρησε ότι τα με πορτοκαλί χρώμα μαρκαρισμένα ποτά αντιστοιχούν στη μεριά που υπάρχει το πορτοκαλί I/O κουμπί.

Τώρα πια κάνε τα εξής:

1. Πάτα το κουμπί με τα πορτοκαλί χρώματος I/O σύμβολα (πρώτο από τ' αριστερά) για να ξεκινήσεις τη διαδικασία του κοκτέιλ.

2. Ενώ ο μοχλός που είναι στο κάτω δεξιά μέρος του μπαρ βρίσκεται σε κάθετη θέση, πάτα το δεύτερο από αριστερά όπως κοιτάς πλήκτρο του πιάνου (Vidka).

3. Μετακίνησε το μοχλό που είναι στο κάτω δεξιά μέρος του μπαρ στη δεξιά θέση και πάτα το τρίτο από αριστερά πλήκτρο του πιάνου (Blue curacao).

4. Πάτα το κουμπί με το σύμβολο του λεμονιού (τρίτο από τα δεξιά).

5. Πάτα το κουμπί με το σύμβολο του μελιού (δεύτερο από τα δεξιά).

6. Πάτα το κουμπί με το σύμβολο του λεμονιού (δεύτερο από τ' αριστερά).

7. Πάτα το κουμπί με το σύμβολο του μπάρμαν (πρώτο από τα δεξιά).

Φτιάχνεις το ποτό, η Helena το πίνει και ξαναβρίσκει τη φωνή της. Η ίδια δεν πιστεύει ότι η φωνή της είναι καλή γιατί έχει χάσει την εμπιστοσύνη της.

Ξαναμίλησέ της και ο James θυμάται ότι θρυμμάτιζε κρυστάλλινα ποτήρια με την εκπληκτική φωνή της. Πάρε από το Inventory σου το κρυστάλλινο ποτήρι και κάνε το κλικ στη δεξιά άκρη της μπάρας όπως κοιτάς. Ξαναζήτησέ της να τραγουδήσει και αυτή τη φορά θρυμματίζει πάλι το ποτήρι. Συμφωνεί να σε ακολουθήσει.

Φύγε πηγαίνοντας βόρεια και βγες από το ξενοδοχείο. Πήγαινε όλο δεξιά και μπες στο Zeppelin. Μπαίνοντας μέσα δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τη φίλη σου Olivia που σου λέει ότι έκαναν έρωτα με τον αρραβωνιαστικό σου Dan!

Η Helena έρχεται και φεύγετε για το Komkolzgrad.

5. KOMKOLZGRAD

Η Helena τραγουδάει εκπληκτικά. Μία πραγματικά κορυφαία στιγμή! Στο τέλος όμως πέφτει ένα κλουβί και την αιχμαλωτίζει. Ο Borodine έχει τρελαθεί τελείως.

Ανέβα τη μεταλλική σκάλα και μίλα με την Helena. Κάνε κλικ (LOOK) στην κλειδαριά της πόρτας και από το Inventory σου πάρε τα metal sheers και κάνε τα κλικ στο λουκέτο. Το κόβεις και ανοίγεις την πόρτα. Η Helena κατεβαίνει κάτω και εσύ μπαίνεις μέσα. Κάνε κλικ (LOOK) στον πιανίστα - automaton και στο κοντινό πλάνο από το Inventory σου πάρε το κατσαβίδι (screwdriver). Κάνε το κλικ στα χέρια του και τα παίρνεις μαζί σου. Πρέπει να τα γυρίσεις στον Oscar.

Βγες έξω και κατέβα κάτω. Προχώρησε στο κάτω μέρος της οθόνης και συναντάς την Helena. Της ανοίγεις την πόρτα του ασανσέρ που τη βγάζει έξω, αλλά εσένα σε παγιδεύει ο Borodine μέσα στο complex. Πρέπει να βρεις τρόπο να δραπετεύσεις.

Πήγαινε στο επάνω μέρος της οθόνης όπως κοιτάς και η Kate θα κατεβεί με το μικρό ασανσεράκι στα ορυχεία. Προχώρησε προς το βάθος της στοάς και θ' ακούσεις το ασανσεράκι να ανατινάζεται πίσω σου. Προχώρησε μπροστά και όταν φτάσεις στην άλλη άκρη, κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στα δεξιά, ακριβώς μπροστά από το σημείο όπου "πέφτει" το ασανσέρ. Το ασανσέρ κατεβαίνει παγιδευμένο από



Εδώ είναι η ειδική "θερμαινόμενη πισινούλα" όπου θα ζεστάνεις το crystallized honey.



Το χαρτί που δείχνει το συσχετισμό των διάφορων ποτών με τα πλήκτρα του πιάνου.

εκρηκτικά. Προλαβαίνεις να απομακρυνθείς πριν από την έκρηξη. Μετά ξαναγύρνα εκεί και θα δεις ένα άνοιγμα στ' αριστερά σου (ventilation duct). Μπες μέσα σ' αυτό και βγες επιτέλους έξω.

Πήγαινε στο βαγόνι του μηχανοδηγού που είναι ο Oscar και μίλησέ του. Σου λέει να πας πίσω. Πήγαινε πίσω στο βαγόνι σου. Βλέπεις μία σκηνή, όπου ο τεράστιος μεταλλικός εργάτης πλησιάζει και σταματά μπροστά από το τρένο, φράζοντάς σας το δρόμο. Δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τον Dan. Στο τέλος καταλήγεις ότι η σχέση σας μάλλον τελείωσε.

Ξαναπήγαινε στον Oscar και μίλησέ του ξανά. Πρέπει να βρεις έναν τρόπο να καταστρέψεις το μεταλλικό εργάτη. Πήγαινε στο πίσω μέρος, εκεί όπου βγήκες από το ορυχείο λίγο πριν. Παρατήρησε ένα ανοιγμένο κιβώτιο με εκρηκτικά. Κάνε κλικ (LOOK) σ' αυτό και από το πιο κοντινό πλάνο πάρε τον εκρηκτικό μηχανισμό. Τώρα φύγε και πήγαινε στον τεράστιο μεταλλικό εργάτη. Βάλε στο πόδι του τον εκρηκτικό μηχανισμό (dynamite) και δες το video sequence που ακολουθεί. Φτάνετε πίσω στο Aralbad.

6. ARALBAD

Ο James έρχεται και παίρνει την Helena πίσω στο ξενοδοχείο. Κατέβα κάτω από το τρένο και πήγαινε στην άλλη άκρη της πλατφόρμας. Μίλησε στον Oscar. Η σχέση σας έχει αλλάξει για τα καλά. Κάνε κλικ στον τροχό για να τον γυρίσεις και να βγει ο άξονας κουρδίσματος και εν συνεχεία κάνε κλικ στο μοχλό εκεί δίπλα για να ξανακουρδίσεις το τρένο.

Φύγε και γύρισε στο ξενοδοχείο. Μέσα κάνε κλικ στο κουδούνι και μίλησε στο ρεσεψιονίστ Felix. Φύγε και γύρνα πίσω στον Oscar. Μίλησέ του ειδικά για τα Kate και mission. Ο Felix θα έρθει τρέχοντας και θα σου πει ότι έχει έρθει ένα δέμα για σένα.

Γύρα πίσω στο ξενοδοχείο και κάνε κλικ στο κουτί που είναι στην άκρη, κοντά στην τηλεόραση. Μέσα υπάρχει ένα mammoth automaton. Πάρε το και φύγε από το κοντινό πλάνο (δέχεσαι ένα ακόμη εκνευριστικό τηλεφώνημα από το απαράδεκτο αφεντικό σου Mr. Marson). Χτυπάει το τηλέφωνο στη ρεσεψιόν και ο Felix σου λέει ότι σε θέλει η Helena στο bar.

Πήγαινε στο μπαρ και μίλησε στην Helena. Σου μιλάει για τον εαυτό της και τον Hans. Σου λέει επίσης για το υδροπλάνο που έφερε τα εφόδια και περιμένει εκεί.

Πήγαινε μία οθόνη νότια και βγες έξω. Επιτέλους, συναντάς τον Hans Voralberg. Μίλησέ του και παρακολούθησε τι συμβαίνει...

Ο Hans ζητά την αδελφή του. Του λες ότι δυστυχώς πέθανε. Σου λέει για τη Syberia όπου θα πάει τώρα που έχει το τρένο. Του δίνεις το κείμενο της συμφωνίας και υπογράφει.

Δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από το αφεντικό σου Mr. Marson. Του λες τα ευχάριστα νέα και ως αποτέλεσμα γυρνώντας σε περιμένει μία πραγματικά μεγάλη υπόθεση.

Ο Hans Voralberg σε ρωτά αν θα έρθεις μαζί του στο τρένο. Του λες ότι πρέπει να γυρίσεις πίσω. Σε ρωτά γιατί δεν σου αρέσει η περιπέτεια! Σου λέει για το υδροπλάνο που θα σε πάει πίσω στη Νέα Υόρκη. Πας σ' αυτό και ακριβώς πριν μπεις μέσα, μετανιώνεις, κάνεις μεταβολή, τρέχεις... και την τελευταία στιγμή προλαβαίνεις το τρένο.

Αποφάσισες ν' αλλάξεις για πάντα τη ζωή σου...

Για μένα είναι το πιο συγκλονιστικό φινάλε που έχω δει σε adventure game.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. Οσοι θέλετε, μπορείτε να μου στέλνετε e-mail στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.

PC





Ενώ μαθαίνεις πρώτα από τη φίλη σου Olivia και μετά από τον αρραβωνιαστικό σου Dan τη μεταξύ τους σχέση.



Ενώ η Helena Romanski ξαναβρίσκει τη φωνή της.



Η Helena Romanski ενώ τραγουδά πίσω στο συγκρότημα του Komkolzgrad.

The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

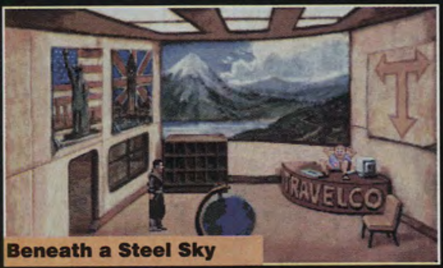
ΤΑ 20 ΚΑΛΥΤΕΡΑ σύμφωνα με το adventuregamers.com

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Μέσα στον Δεκέμβριο το site Adventure Gamers (http://www.adventure gamers.com/) δημοσίευσε τα 20 καλύτερα adventure games κατά τη γνώμη του Evan Dickens, senior editor του site. Στο άρθρο αυτό δεν θα κρίνω την 20άδα των καλύτερων adventures που παρουσιάζει ο Evan Dickens - αυτό σκοπεύω να το κάνω σ' ένα μελλοντικό τεύχος. Αυτό που έχει σημασία για μένα είναι να παρακολουθήσουμε τη σκέψη του αρθρογράφου, αλλά και την πολύ ενδιαφέρουσα ανταλλαγή απόψεων που υπήρξε μεταξύ του Evan Dickens και των αναγνωστών-χρηστών του site.

Τα 20 adventures που το adventuregamers.com θεωρεί ως τα κορυφαία όλων των εποχών με αντίστροφη μέτρηση είναι τα εξής:

- 20 Full Throttle
- 19 Pepper's Adventures in Time
- 18 Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
- 17 Beneath a Steel Sky
- 16 Quest for Glory I: So You Want to Be a Hero?
- 15 The Pandora Directive
- 14 Maniac Mansion
- 13 Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers
- 12 The Last Express
- 11 The Longest Journey
- 10 King's Quest I: Quest for the Crown
- 09 The Lost Files of Sherlock Holmes
- 08 Sam & Max Hit the Road
- 07 Grim Fandango
- 06 Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- 05 Gabriel Knight: Sins of the Fathers
- 04 Broken Sword: The Shadow of the Templars
- 03 King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow
- 02 The Secret of Monkey Island
- 01 Day of the Tentacle



Beneath a Steel Sky

Ο ίδιος ο Evan αναφέρει, σε μετέπειτα άρθρο του, ότι η 20άδα αυτή δεν είναι 100% δικό του έργο. Εννέα από τα είκοσι adventures έχουν μπει ύστερα από συζητήσεις με τα άλλα μέλη του επιτελείου του site, ενώ άλλα δύο αφαιρέθηκαν ακολουθώντας την ίδια διαδικασία. Μπορεί η λίστα αυτή να μη φέρει την επίσημη σφραγίδα του site, αλλά παραμένει γεγονός ότι είναι αποτέλεσμα συλλογικής επεξεργασίας μεταξύ των μελών του επιτελείου του.

Η αυστηρά προσωπική λίστα του αρθρογράφου περιλαμβάνει παιχνίδια με τελείως άλλη σειρά. Πρώτη επιλογή του ήταν το Beneath a Steel Sky (στη λίστα είναι 17ο), ενώ ως τρίτο καλύτερο adventure είχε το Police Quest 1, το οποίο δεν μπήκε τελικά καθόλου στη λίστα. Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, πρέπει να τονιστεί ότι η λίστα αυτή περιλαμβάνει μόνο graphic adventure games. Ετσι, δεν θα βρείτε κανένα text adventure. Επίσης, πρέπει να πάρετε πολύ σοβαρά υπόψη το εξής στοιχείο: δεν έχει νόημα να κρίνετε αυτά τα adven-


Full Throttle


Sam & Max Hit the Road

tures με τα σημερινά δεδομένα, δηλαδή δεν μπορούν να κριθούν λες και κυκλοφόρησαν το 2002-2003. Αντίθετα τα παιχνίδια έχουν κριθεί με βάση ΤΟ ΤΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΑΝ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥΣ και πώς κρίθηκαν βάσει αυτών των χαρακτηριστικών.

Ετσι χαρακτηριστικά το Pepper's Adventures in Time αξιολογήθηκε ως ένα εκπαιδευτικό adventure του 1993, το King's Quest 1 ως ένα graphic adventure του 1984, το Syberia ως ένα adventure του 2002 (αν και τελικά ειδικά το adventure αυτό, δεν μπήκε στη λίστα).



King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΔΙΚΗ ΜΟΥ: Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω γιατί δεν μπήκε καθόλου στη λίστα το Syberia ούτε δίνουν κάποιο στοιχείο γι' αυτό.

Οπως εύκολα μπορεί να διαπιστώσει κανείς, τα 5 από τα πρώτα 8 adventures της λίστας είναι από τη LucasArts, ένα είναι από τη Revolution Software και τ' άλλα δύο από τη Sierra On-Line. Συνολικά 8 παιχνίδια της λίστας είναι της LucasArts (Day of the Tentacle, The Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Grim Fandango, Sam & Max Hit the Road, Maniac Mansion, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Full Throttle), 6 της Sierra On-Line (King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow, Gabriel Knight: Sins of the Fathers, King's Quest I: Quest for the Crown, Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers, Quest for Glory I: So You Want to Be a Hero?, Pepper's Adventures in Time), 2 της Revolution Software (Broken Sword: The Shadow of the Templars, Beneath a Steel Sky), 1 της Access Software (The Pandora Directive), 1 της Electronic Arts (The Lost Files of Sherlock Holmes), 1 της Funcom (The Longest Journey) και, τέλος, 1 της Smoking Car Productions (The Last Express), το οποίο εκδόθηκε από την Broderbund, που δυστυχώς δεν παράγει πια computer games.

Το γεγονός ότι στη λίστα αυτή περιελήφθησαν σχεδόν όλα τα adventures της LucasArts και σχετικά λίγα της Sierra ξεσήκωσε πολλά σχόλια από διάφορους χρήστες. Οσο και αν ο αρθρογράφος (σημειώστε όμως εδώ ότι ο Evan Dickens, σύμφωνα με τα γραφόμενά του, πρέπει να είναι Αμερικανός) προσπαθεί να πείσει ότι δεν έχει κανένα πρόβλημα με καμία εταιρεία, η αλήθεια είναι ότι όλοι όσοι παρακολουθούσαν τα άρθρα μου παλαιότερα στο περιοδικό, αλλά και όσοι διάβαζαν τον ειδικό αγγλικό Τύπο της εποχής, καταλαβαίνουν μάλλον εύκολα γιατί παρουσιάζεται τελικά αυτή η ανισομέρεια. Σημειώστε ότι ο αρθρογράφος μπορεί να είναι Αμερικανός, το site όμως είναι ευρωπαϊκό. Ειδικά στην Αγγλία, κάθε παιχνίδι της LucasArts έπαιρνε σχεδόν άριστα, ενώ τα παιχνίδια της Sierra βαθμολογούνταν συνήθως από 30-60%, εκτός φυσικά ελάχιστων εξαιρέσεων. Από τότε είχε επικρατήσει να λέγεται ότι γενικά οι Ευρωπαίοι προτιμούσαν τα παιχνίδια της LucasArts λόγω του ότι ταίριαζαν πιο πολύ με την ευρωπαϊκή νοοτροπία και κουλτούρα. Πάντως, παραμένει γεγονός αδιαμφισβήτητο ότι τα παιχνίδια της Sierra πουλούσαν πάρα πολύ στις ΗΠΑ και αρκετά στην Ευρώπη, ενώ της LucasArts πουλούσαν αρκετά στις ΗΠΑ και πάρα πολύ στην Ευρώπη. Οποια τελικά άποψη και αν έχει κάποιος για τα παιχνίδια των δύο αυτών εταιρειών, αυτό το γεγονός στις διαφορές των πωλήσεων δεν μπορεί να είναι τυχαίο. Προσωπική μου εκτίμηση είναι ότι ειδικά τα παιχνίδια της LucasArts τα διαπερνούσε ένα ιδιαίτερα πνευματώδες χιούμορ, που αγαπήθηκε πάρα πολύ από τους Ευρωπαίους gamers και όχι μόνο.

Ιδιαίτερη σημασία έχει όμως και το να δούμε πώς κατέταξαν αυτά τα adventures, διακρίνοντάς τα σε επιμέρους κατηγορίες. Ετσι έχουμε:

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΕΝΑΡΙΟ:

1. Lost Files of Sherlock Holmes
2. Broken Sword 1
3. Grim Fandango
4. Gabriel Knight 1
5. The Last Express

ΚΑΛΥΤΕΡΟ VOICE-ACTING (ΤΑ FMV ADVENTURES ΚΑΙ ΟΙ "ΔΙΗΓΗΣΕΙΣ" ΔΕΝ ΜΕΤΡΟΥΣΑΝ):

1. The Last Express
2. King's Quest VI
3. Grim Fandango
4. Full Throttle
5. Day of the Tentacle

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ (ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ ΜΕΧΡΙ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ):

1. Day of the Tentacle
2. Sam & Max Hit the Road
3. Full Throttle
4. Broken Sword 1
5. Grim Fandango



Broken Sword: The Shadow of the Templars



Day of the Tentacle

The Dark Side

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΦΙΝΑΛΕ (ΑΠΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΟΠΟΥ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΑΜΑΤΑ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΜΕΧΡΙ ΤΑ CREDITS):

1. Grim Fandango
2. Full Throttle
3. The Last Express
4. Space Quest IV
5. Day of the Tentacle

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ:

1. Grim Fandango
2. Broken Sword 1
3. Monkey Island 2
4. Gabriel Knight 1
5. The Pandora Directive

Σημειώστε εδώ ότι μόνο ένα adventure υπάρχει και στις πέντε προαναφερόμενες κατηγορίες και αυτό είναι το Grim Fandango. Παρόλα αυτά, στην τελική λίστα παίρνει μόνο την έβδομη θέση. Φυσικά, δεν είναι υποχρεωτικό ένα παιχνίδι που διακρίνεται σε όλες τις επιμέρους κατηγορίες να παίρνει και την πρώτη θέση. Απλώς καταγράφω το γεγονός.

Τέλος, χωρίς να θέλω να κρίνω τις σκέψεις των στελεχών του πιο πάνω site, νομίζω ότι πρέπει να καταγραφεί το γεγονός ότι στη λίστα τους δεν υπάρχει ούτε το Myst ούτε το Riven. Οπωσδήποτε αξιοσημείωτο γεγονός, ειδικά όταν καταγράφεις όχι τα 4-5 καλύτερα adventures, αλλά τα είκοσι καλύτερα.

Ο αρθρογράφος Evan Dickens καταγράφει επίσης ότι δεν στάθηκε δυνατό να βρει και να παίξει μερικά ακόμη adventures, τα οποία θα χρειάζονταν για μία πιο σφαιρική διαμόρφωση γνώμης. Ως τέτοια καταγράφει τα Lost Files of Sherlock Holmes 2: Rose Tattoo, Discworld series, Cruise for a Corpse και Sanitarium.



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Ειδικά τα Discworld και το Cruise for a Corpse τα θεωρώ "διαμάντια", το τελευταίο μάλιστα το θεωρώ ως το καλύτερο αστυνομικό adventure που έχω παίξει ποτέ, κρίνοντάς το από πλευράς εξέλιξης της ιστορίας και σεναριακών ανατροπών.

Τελειώνοντας, νομίζω ότι αξίζει να αναφέρουμε και τα παιχνίδια που ο Evan Dickens αξιολόγησε στις θέσεις από 21-30.

21. Conquests of the Longbow - Δεν είναι πολύ κατανοητό γιατί το άφησε έξω από την 20άδα. Ο ίδιος αυτοσατιρίζεται λέγοντας ότι μάλλον είχε πιει πολύ Cherry Coke. Πάντως, το θεωρεί ως ένα αληθινά κλασικό adventure, το οποίο περιέχει μερικούς από τους καλύτερους διαλόγους που έχουν γραφεί ποτέ σε παιχνίδι του είδους.

22. Gabriel Knight 3 - Τον προβλημάτισε η κίνηση της κάμερας και θεωρεί ότι το σενάριό του δεν είναι αντάξιο των δύο προηγούμενων της σειράς.

23. Under a Killing Moon - Το παιχνίδι αυτό υπήρξε πραγματική επανάσταση, ήταν πολύ μπροστά από την εποχή του το 1994, αλλά θεώρησε ως μειονέκτημα το γεγονός ότι δεν είχε υψηλό replayability!

24. Curse of Monkey Island - Δεν είναι τόσο φανερό τι δεν του άρεσε σ' αυτό, παρόλο που το θεωρεί ένα πολύ ευχάριστο και αξιοπρόσεκτο adventure.

25. Kyrandia 3: Malcolm's Revenge - Θεωρεί ως εκπληκτική απόφαση το γεγονός ότι παίρνεις το ρόλο του υποτιθέμενου κακού, διαθέτει από το καλύτερο χιούμορ αλλά και από τις πιο έξυπνες ιδέες σε παιχνίδι του είδους, αλλά το γιατί το άφησε έξω από τη λίστα δεν είναι ούτε στον ίδιο καθαρό.

26. Myst - Δούλευε τότε στην "CompUSA today" και το τμήμα των adventure games είχε ως τίτλο "PUZZLE and other Myst types"! Εμεινε έξω από τη λίστα γιατί δεν έχει καθόλου character development, που το θεωρεί αναπόσπαστο στοιχείο των adventure games (του δίνει τον τίτλο του No 1 hollow adventure game of all-time)!

27. Quest for Glory IV - Θαυμάσιο σκοτεινό παιχνίδι, αλλά τα πάρα πολλά bugs που έχει δεν του επιτρέπουν να μπει στην πρώτη εικοσάδα. Το θεωρεί το καλύτερο δείγμα του μαύρου χιούμορ του Corey Cole.

28. Gabriel Knight II - Παρόλο που τον γοήτευσε η ιστορία, τον ενόχλησε η ηθοποιία (τη βρήκε πολύ κατώτερη της αντίστοιχης στα Tex Murphy games).

29. Laura Bow II: Dagger of Amon Ra - Το θεωρεί ιδιαίτερα αξιόλογο παιχνίδι. Θα το είχε εντάξει στην 20άδα αν δεν θεωρούσε μειονέκτημα την ταυτότητα του ένοχου. Εκτιμά την ιδέα της The Laura Bow ως εξαιρετική και θεωρεί ότι οι fans της σειράς θα έπρεπε να είχαν ασχοληθεί με την ιδέα ενός τρίτου παιχνιδιού.

30. Space Quest III - Είχε κερδίσει τον τίτλο του καλύτερου adventure game το 1989. Δεν είναι ιδιαίτερα καλό σε κάποια ξεχωριστή κατηγορία, αλλά περιέχει έξυπνους γρίφους που το καθιστούν αξιόλογη εμπειρία.

Στο επόμενο άρθρο θα παρουσιάσω λεπτομερειακά γιατί ξεχωρίζει το καθένα από τα 20 adventure games της λίστας.

PC





Gabriel Knight: Sins of the Fathers


GAMES CLUB
COMPUTERS & VIDEOGAMES
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ
DREAMCAST + GAME €147,00
SEGA SATURN + 3 GAMES......€89,00
N64 + 2 GAMES......................€89,00
XBOX €259,00
9002 PSX CONSOLE............. €119,00
GAMEBOY €85,00
GAMEBOY COLOR €109,00
PS2+2 GAMES €309,00
ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ GAMES CLUB
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + XBOX + GAMECUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV €30,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2, GAMECUBE, XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR.........€89,00
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX + PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ.....................................€29,00
ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΑΠΟ PS1 ΓΙΑ PS2.................................€29,00
ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ
ΓΙΑ PC, PS1, PS2, GAME CUBE, XBOX
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ADAPTOR PSX + JOYPAD ΓΙΑ PC..€ 30,00
JOYPAD ΓΙΑ PC ΑΠΟ ....€ 15,00
JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE ....€ 39,00
JOYSTIC ΓΙΑ PC ΑΠΟ...............€ 15,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ...€ 74,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ FORCE FEEDBACK ....€ 115,00
CAMERA USB ΑΠΟ...................€ 59,00
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ.................€ 29,00
MOUSE OPTICAL ....€ 25,00
KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ..........€ 45,00
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 48 CDs...................€ 15,00
ΘΗΚΗ ΤΣΑΝΤΑ ΓΙΑ 96 CDs......€ 29,00
CD ΚΕΝΑ ΑΠΟ..........................€ 0,60
XBox + 2 Game €259,00
Ετοιμοπαράδοτο
Game Cube €219,00
PSone €99,00
Dreamcast €132,00
PS2 €265,00
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ €3,00
GRANDIA II
STUNTMAN
WARCOMMANDER
DEAD OR ALIVE 3
ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
€1054,00 (359.150 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €35,72 (12.171 ΔΡΧ.)
BEST VALUE OFFER: CPU AMD XP 2000+ MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2MX 64MB + TV-OUT, SOUND CARD 128BIT, RAM 512MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 60GB - 7200, DVD 16x NEC, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR LITEON 17", ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FLOPPY D.D. 1.44MB
€1465,00 (499.199 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €49,65 (16.917 ΔΡΧ.)
THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM IV 2.53GHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 2E, MIDI TOWER ATX 350WATT, VGA GEFORCE 4 MX 440 64MB + TV-OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, DDR 512MB (333), HARD DISK WESTERN DIGITAL 80GB - 7200, DVD 16x SAMSUNG, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR LITEON 19", ΗΧΕΙΑ 480WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44
SIDEWINDER PRECISION 2
SIDEWINDER Freestyle Pro
Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE:
ΛΟΥΙΖΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 210 9604755
ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD
Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχουν αποθέματα και μπορεί να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση.
ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-18:00
ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: (210) 9611670 - (210) 9604755
www.gamesclub.gr
ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES ανάρη 37, Ηράκλειο Κρήτης τηλ./fax: (2810) 300706
GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Χαϊνά 66, Χαλκίδα τηλ.: (2210) 29967
ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES αβρύτων 44, Αμαλιάδα Πύργος ηλ.: (26220) 38330, fax: 38331
ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Ιωνίας 75, Άλιμος τηλ.: (210) 9920171
GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας, Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (28410) 83365
GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Αποκορώνου 145, Χανιά Κρήτης τηλ.: (28210) 20452
GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Λάσσης & Βύρωνος, Αργοστόλι, τηλ.: (26710) 28484, 26594
GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Άργους 33, Ναύπλιο, τηλ.: (27520) 97560-1

FANzine

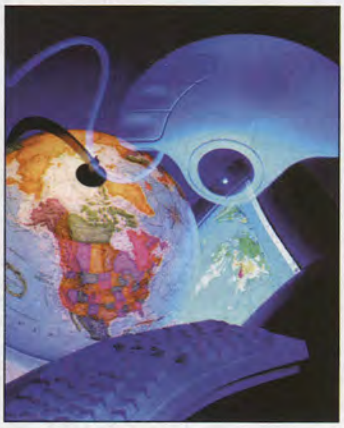
Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)
e-mail: fanzine@compupress.gr

Καλωσορίσατε σε ένα ακόμα "FANzine", με πολλές ειδήσεις γύρω από τις πιο ενεργούς και δυναμικές communities στην Ελλάδα αλλά και... έξω από δω! Αυτόν το μήνα θα μιλήσουμε για την τεχνολογία ADSL, την οποία περιμένουμε και στη χώρα μας ως "μάννα εξ ουρανού", για τις εξελίξεις σε ένα σημαντικό fan game, ενώ μην παραλείψετε να διαβάσετε την εξαιρετικά ενδιαφέρουσα συνέντευξη που φιλοξενούμε στον "Gamer του μήνα".

ADSL ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τι θα γίνει, επιτέλους;

Μεγάλη καθυστέρηση, που κοντεύει πια ολόκληρο χρόνο, υπάρχει πλέον στη χώρα μας με τη γνωστή υπόθεση του fast Internet και των ADSL συνδέσεων, που υποτίθεται ότι θα ξεκινούσαν από πέρυσι να διατίθενται σε ιδιώτες, ωστόσο "φως" δεν έχουμε ακόμα δει, πέρα από το γνωστό πιλοτικό πρόγραμμα του ΟΤΕ. Κατά τη διάρκεια του 2002 το περιοδικό μας έκανε δύο αφιερώματα για το θέμα αυτό, φαίνεται όμως πως μόνο... γιούρι δεν έφεραν! Η Intraconnect, που είχε πραγματοποιήσει ορισμένα δειλά πρώτα βήματα, ολοκλήρωσε το πιλοτικό πρόγραμμά της στις 31 Οκτωβρίου 2002 και έκτοτε κρατά όσους έκαναν αιτήσεις και έδωσαν προκαταβολές για DSL σε λίστα αναμονής με άγνωστο χρονικό ορίζοντα. Από την OTEnet δεν είχαμε ουσιαστικά κανένα νεότερο, ενώ μόλις φέτος υπήρξε μία ανακοίνωση της FORTHnet σύμφωνα με την οποία η εταιρεία αναμένεται σύντομα να δώσει περισσότερα στοιχεία για την παροχή DSL συνδέσεων σε ιδιώτες. Πιο πρόσφατη (και σημαντική) εξέλιξη είναι αυτή της συνεργασίας Vivodi/Beacon, για την οποία θα διαβάσετε περισσότερα από τη στήλη "PC Matrix" του τεύχους που ήδη κρατάτε στα χέρια σας.



Οπως θα διαπιστώσετε, οι τιμές είναι προς το παρόν "τσιμπημένες", πιστεύουμε όμως πως αυτό θα αλλάξει μόλις αρχίσουν να μπαίνουν και οι υπόλοιποι παροχείς στο κόλπο, αφού ο ανταγωνισμός σίγουρα θα λειτουργήσει θετικά προς αυτή την κατεύθυνση. Ας ελπίσουμε πως το 2003 θα είναι η χρονιά που θα γίνουμε... Ευρωπαίοι και στις ταχύτητες του Internet - αυτά, βέβαια, όταν οι άλλοι έχουν κιόλας φτάσει στην οπτική ίνα, αλλά τέλος πάντων...

Τις δικές σας απόψεις για το θέμα φιλοξενούμε στη στήλη της Αλληλογραφίας. Επισημαίνουμε, τέλος, την αξιόλογη προσπάθεια που καταβάλλει το site http://www.adslgr.com/ για την προώθηση του θέματος, ενώ έχουν δημιουργηθεί και άλλες σχετικές σελίδες, όπως οι http://www.greeceoffline.org/ και η "πρώτη διδάξασα" http://forums.delphiforums.com/adslgr (ADSL in Greece) που συμβάλλουν στην ενεργοποίηση μιας, έτσι κι αλλιώς, δυναμικής community που μάχεται για το θέμα. Αρκετά δεν περιμέναμε, βρε παιδιά; Δώστε μας, επιτέλους, το ρημάδι να δούμε μια άσπρη μέρα!

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΟ DRAGONBALL.GR

Σοβαρό πλήγμα δέχθηκε το κορυφαίο ελληνικό anime site



Ο αναγνώστης μας Γιάννης Τσορμπατζόγλου μας έστειλε το e-mail που ακολουθεί:

"Αγαπητό 'PC Master',

Πριν από λίγο καιρό το καλύτερο ελληνικό anime Fan Site www.dragonball.gr έκλεισε. Για όσους δεν ξέρουν, το site είχε forum με 300+ μέλη που ήταν σαν οικογένεια, ενώ παράλληλα έκανε host σελίδες άλλων ατόμων και ελληνικά παιχνίδια (Clash Of The Saiyans, The Legendary Saiyajin Battles κ.λπ.), καθώς και ένα text based on-line RPG και multimedia υλικό 10 Giga χωρίς broken links και anti-leech protecion (Full Movies, Full Episodes, Roms, Games κ.λπ.). Τώρα ο σκληρός του server καταστράφηκε και όλα αυτά χάθηκαν, ενώ ο παλιός Webmaster το παράτησε και το ανέθεσε στον HellenicAnime. Ετσι έχουμε αποφασίσει να στείλουμε όλοι από ένα μικρό ποσό να ξαναφτιαχτεί το διαμάντι αυτό. Και το πιο μικρό ποσό, έστω 1,00 ευρώ, μπορεί να κάνει τη διαφορά - στο χέρι μας είναι."

Για περισσότερες πληροφορίες παραπέμπουμε τους ενδιαφερομένους στο http://www.dragonball.gr Πιστεύω πως αξίζει να βοηθήσουμε όλοι, όπως μπορούμε. Είναι πραγματικά κρίμα να πάει χαμένο ένα τέτοιο site, πολύτιμο για τους φίλους του είδους.



ULTIMA 1: A LEGEND IS REBORN

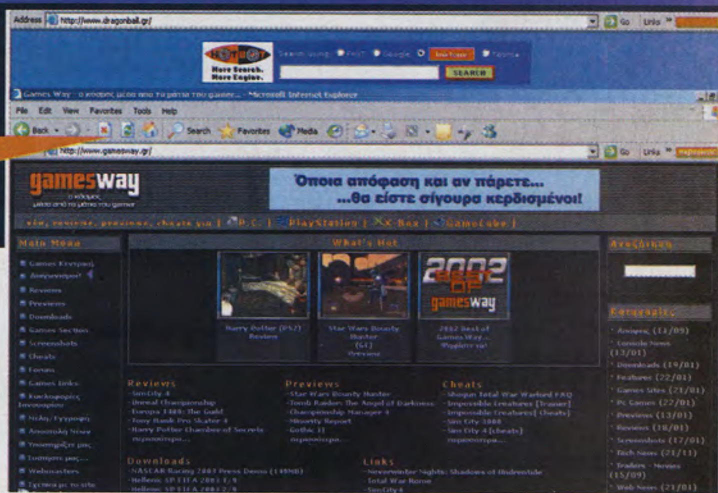
Το γνωστό project ματαιώνεται



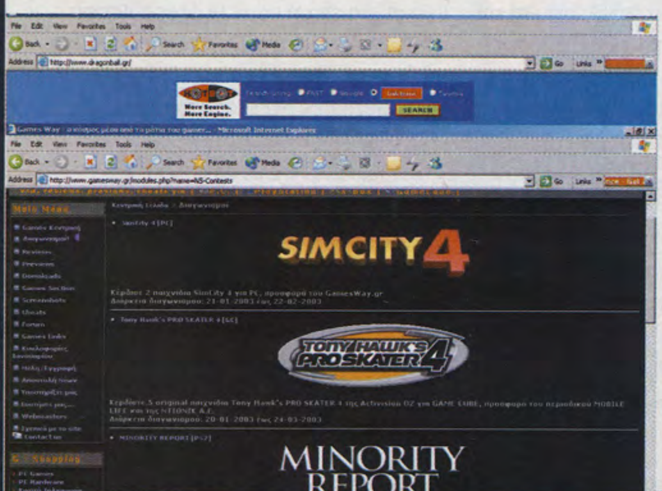
Δυσάρεστα είναι τα νέα για ένα από τα γνωστότερα fan games που βρισκόταν εδώ και καιρό under development, το Ultima 1: A Legend is Reborn (http://www.peroxide.dk/ultima/). Σύμφωνα με ανακοίνωση των δημιουργών του παιχνιδιού, αν και ο ίδιος ο Richard Garriott είχε δώσει τη συγκατάθεσή του προκειμένου να χρησιμοποιηθεί το όνομα Ultima (το παιχνίδι ουσιαστικά θα μετέφερε τον κόσμο του πρώτου Ultima σε μια σύγχρονη engine, η οποία ήταν πραγματικά εκπληκτική), τελικά η Electronic Arts δεν φάνηκε το ίδιο... μεγαλόψυχη κι έτσι το project ματαιώθηκε. Επειδή όμως "ουδέν κακόν αμιγές καλού", η ομάδα ξεκίνησε ήδη να ετοιμάζει ένα νέο παιχνίδι, το Era: The Arken - Throne, όπου προφανώς θα χρησιμοποιηθεί αρκετό από το ήδη υπάρχον υλικό του A Legend is Reborn, απλώς σε έναν κόσμο που δεν θα λέγεται πλέον Britannia. Κρίμα που οι μεγάλες εταιρείες συνεχίζουν αυτή την πολιτική απέναντι στα fan games - δεν είναι τα πάντα... "franchise" σ' αυτόν τον κόσμο!

GAMES WAY

Νέο ελληνικό gaming site



Ενα νέο ελληνικό site με αντικείμενο το gaming άνοιξε πρόσφατα τις πύλες του. Πρόκειται για το Games Way (http://www.gamesway.gr/) το οποίο, σύμφωνα με την AENIGMA.gr Team που το έφτιαξε, "δημιουργήθηκε από την ανάγκη να υπάρχει



ένας τόπος συνάντησης και άμεσης ενημέρωσης για τους φίλους των παιχνιδιών σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές και στις κονσόλες PlayStation, Xbox και GameCube.

Μέσα στις σελίδες του ο Ελληνας gamer μπορεί να βρει Reviews και Previews για τους νέους τίτλους σε όλες τις πλατφόρμες, Cheats, Links, Downloads ειδικού περιεχομένου και φυσικά πολλά φρέσκα νέα από τον κόσμο των παιχνιδιών."

Το site είναι καλοσχεδιασμένο, με μπόλικο υλικό, καθώς και forum με ενδιαφέρουσες συζητήσεις, ενώ σίγουρα πίσω του βρίσκεται κρυμμένο αρκετό μεράκι και φιλοδοξία για μια ολοκληρωμένη και ώριμη προσπάθεια. Πάντα χαιρόμαστε όταν βλέπουμε τους Ελληνες gamers να δραστηριοποιούνται!

FANzine

Ξεφυλλίζοντας

Ας περάσουμε στα sites που ξετρύπωσαν για εσάς αυτόν το μήνα τα έμπειρα λαγωνικά του "PC Master":

http://www.planetunreal.com/da

Πρόκειται για το site του φίλου μας Δημήτρη Κουτσιόγωργα, ο οποίος, όπως αναφέρει στο e-mail που μας έστειλε, έχει κατασκευάσει ένα MOD για το Unreal Tournament (σύντομα ετοιμάζει και για το Unreal Tournament 2003), το οποίο ακούει στο όνομα Defence Alliance. Σύμφωνα με τον Δημήτρη, το MOD του έχει παρουσιαστεί και από αρκετά ξένα περιοδικά του χώρου. Worth taking a look...

#game-dev

Αυτό βέβαια δεν είναι σελίδα, όπως ασφαλώς καταλάβατε, αλλά κανάλι στο IRC και πιο συγκεκριμένα στον server gr.irc.gr. Το έχει δημιουργήσει ο αναγνώστης μας Αλέξης Παγκοζίδης, θέμα του είναι το ελληνικό game developing και, φυσικά, δεν θα μπορούσαμε να του αρνηθούμε τη μικρή χάρη της δημοσίευσης που μας ζήτησε ευγενικά. Για να δούμε, θα βγει από τις συζητήσεις που θα διεξαχθούν εκεί και κανένα... λαβράκι, τουτέστιν ένα ελληνικό game της προκοπής; Γλυκαθήκαμε, βλέπετε, με τις "Συνωμοσίες" και... θέλουμε κι άλλο!

http://www.hattrick.org/

Ο φίλος Thanos γράφει στο PC Master forum: "Πολλοί θα έχετε παίξει το Championship Manager... Ξέρετε όμως ότι υπάρχει on-line παιχνίδι με άλλους παίκτες από όλο τον κόσμο; Παίρνετε μια ομάδα στα χέρια σας, της δίνετε όνομα και αυτό ήταν! Είστε σε ένα fantasy ελληνικό πρωτάθλημα με 3-4 κατηγορίες και τα δίνετε όλα! Εγώ προσωπικά έχω κολλήσει! Ένα πράγμα θα σας πω... http://www.hattrick.org/! Α, είναι και δωρεάν..." Μια και ξέρω, λοιπόν, ότι πολλοί από σας είστε... κρυφοποδοσφαιρισταί... κρυφοπροπονητές, δεν κάνετε καμιά βολτούλα προς τα κει; Δεν ξέρω αν θα απειλήσετε τη δόξα του Μπάγιεβιτς, αλλά σίγουρα θα περάσετε καλά!

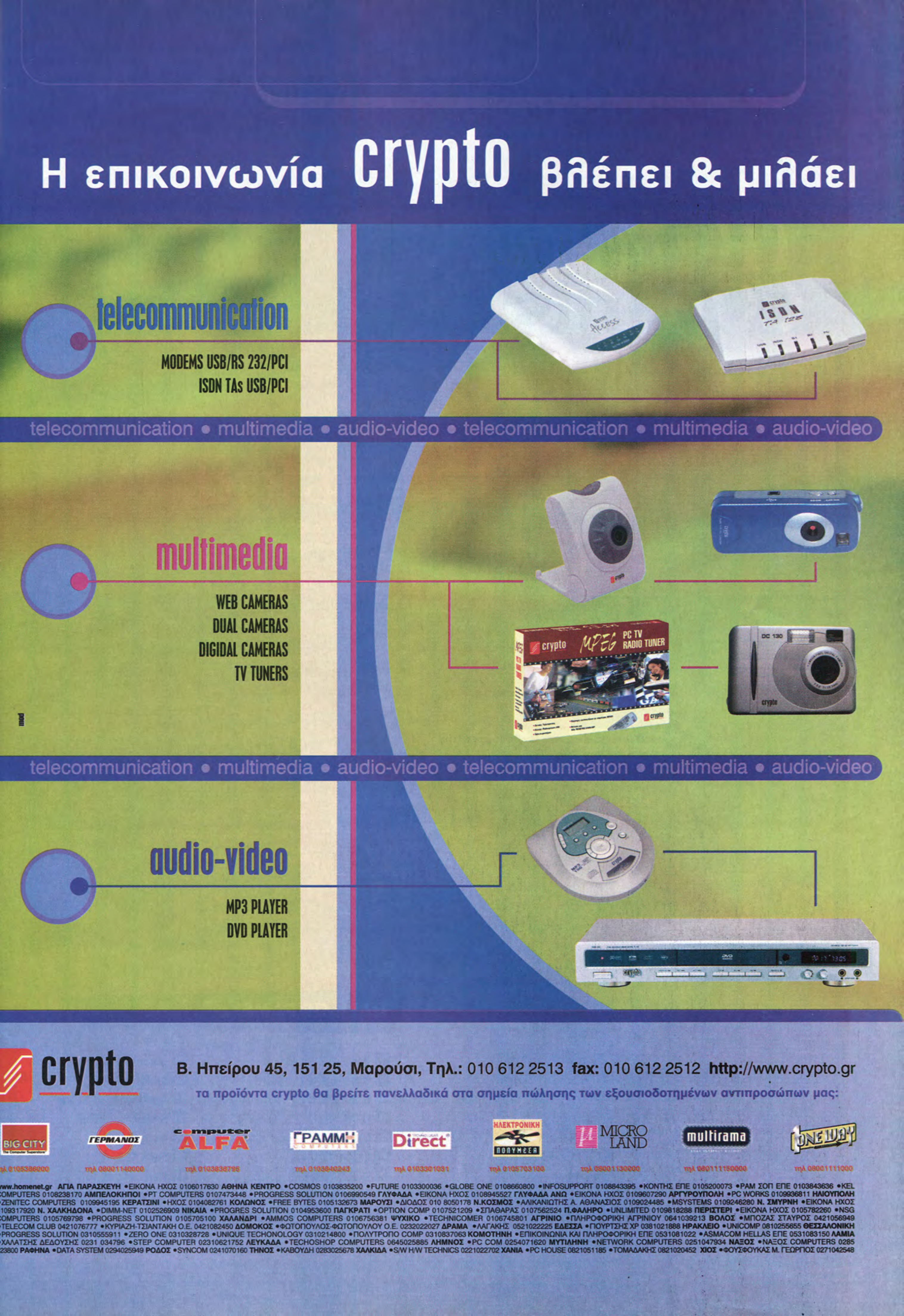
FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Ο Δημητράκης (Ιωαννίδης) θα κοιτάζει με φρίκη τον Χαρούλη, που με σαρδόνιο ύφος θα του κουνά μπροστά στη μούρη ένα pocket PC με το CastCE. Ο λόγος δεν είναι παρά το ότι ο κύριος Ιωαννίδης ήταν ένας από τους πάμπολλους απατημένους της Atari που νόμιζαν πως ο 520 ST, STE και STFM είναι καλύτερος από την... αμιγκάρα που είχα εγώ και αμφιβάλλω αν θα περίμεναν ποτέ να δουν έναν εξομοιωτή όπως το CastCE να τρέχει σε... pocket PC (!) με υψηλότατα επίπεδα συμβατότητας (!!) και 100% ταχύτητα σε έναν "απλό" IPAQ των 206MHz (!!!). Μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση http://www.pocketinfinity.com/download.html, αν είστε... καπιτάλες έφηβοι με πλούσιο ηλεκτρονικό εξοπλισμό ή έχετε... καβατζώσει το PocketPC του μπαμπά! Έτσι που λέτε, ξέπεσε και ο Atari. Και δεν θέλω να ακούσω για συγκρίσεις του Gameboy Color με την Amiga!

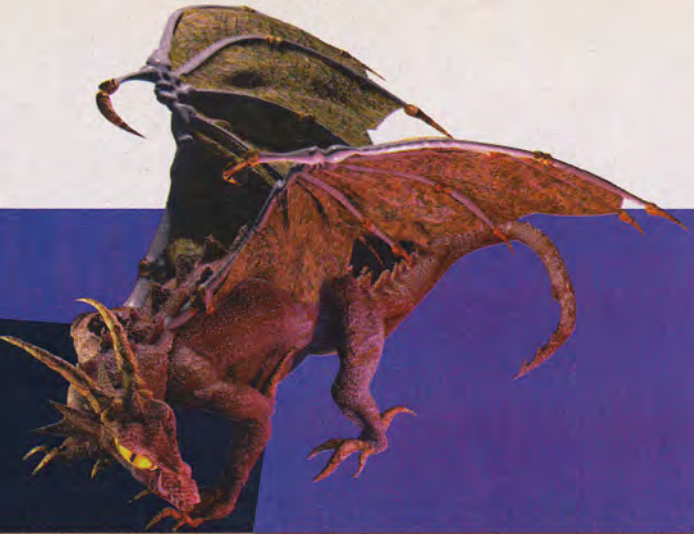
➤ Το PCSX2 είναι η πρώτη "επίσημη" προσπάθεια δημιουργίας ενός εξομοιωτή του PS2 στα PCs και μέχρι σήμερα εξελίσσεται με γοργά βήματα. Αυτό που αρχικά έμοιαζε όνειρο τώρα αρχίζει να παίρνει σάρκα και οστά. Η τελευταία έκδοση του εξομοιωτή υποστηρίζει πλήρως το σετ εντολών 3D NOW των επεξεργαστών AMD και, πιθανότατα, στο κοντινό μέλλον θα υποστηρίζει και το SSE. Προς το παρόν, όμως, ευνοημένοι φαίνονται μόνο οι... "αθλονάδες" και "ντουρονάδες" της παρέας! Ο τομέας HLE, που επιτρέπει τη γρηγορότερη εξομοίωση της CPU, έχει βελτιωθεί δραστικά, ενώ έχουν επιλυθεί και αρχικά bugs που μάστιζαν τις πρώτες εκδόσεις. Τώρα πια ο PCSX2 παίζει αρκετά "homebrew" demos ("ερασιτεχνικά" προγραμματισμένα, όχι εμπορικά "demos"), κάτι που δείχνει πως δεν απέχει πολύ από την πρώτη εμφάνιση εξομοιωμένου παιχνιδιού PS2 στις οθόνες μας. Για περισσότερες πληροφορίες, πλιζ βίζιτ http://pcsx2.ngemu.com/. Ώστε δεν μας έδωσαν το Metal Gear Solid 2, ε; Χεχεχεχεχε!

➤ Στο διάσημο (και αγαπημένο μου, όπως ίσως έχετε καταλάβει μέχρι τώρα!) site The Underdogs όλοι οι "Τολκινικοί" μπορείτε να βρείτε δύο από τα καλύτερα παιχνίδια που βασίστηκαν ποτέ στο έργο του "μεγάλου μέντορα". Τα Lord of the Rings 1 και 2 δεν διαφοροποιούνται ιδιαίτερα από όμοιά τους παιχνίδια - πέραν του, φυσικά, πρωτότυπου σεναρίου τους - αλλά έχουν ένα θετικό χαρακτηριστικό: είναι σεβαστού μεγέθους. Ας μην ξεχνάμε πως πρόκειται για τίτλους που είχαν βγει σε μια εποχή που "24 ώρες καθαρού gameplay" θεωρούνταν... ανέκδοτο για ένα παιχνίδι, αφού αν δεν σε κρατούσε κολλημένο για τουλάχιστον μία εβδομάδα στην οθόνη σου, θεωρούνταν αποτυχία!

Συνδυασμός RPG με Adventure, τα Lord of the Rings μεταφέρουν τον παίκτη στο μαγευτικό κόσμο της Μέσης Γης μέσα από ανεκδιήγητες περιπέτειες που, συχνά, ξεφεύγουν από το ίδιο το βιβλίο - προσθέτοντας έτσι περισσότερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι - αλλά πάντα μένοντας πιστές στο "πνεύμα" του. Τι περιμένετε; Ορμάτε! Τσάμπα downloads είναι αυτά!


Η επικοινωνία crypto βλέπει & μιλάει
telecommunication
MODEMS USB/RS 232/PCI
ISDN TAs USB/PCI
telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video
multimedia
WEB CAMERAS
DUAL CAMERAS
DIGIDAL CAMERAS
TV TUNERS
crypto MPEG PC TV RADIO TUNER
DC 130
telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video
audio-video
MP3 PLAYER
DVD PLAYER
crypto
Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr
τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:
BIG CITY τηλ 0105386000
ΓΕΡΜΑΝΟΣ τηλ 08001140000
computer ALFA τηλ 0103838795
ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS τηλ 0103840243
Direct τηλ 0103301031
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ τηλ 0105703100
MICRO LAND τηλ 08001130000
multirama τηλ 080111150000
ONE WAY τηλ 08001111000
www.homenet.gr ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •GLOBE ONE 0108660800 •INFOSUPPORT 0108843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •KEL COMPUTERS 0108238170 ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ •PT COMPUTERS 0107473448 •PROGRESS SOLUTION 0106990549 ΓΛΥΦΑΔΑ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ •PC WORKS 0109936811 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ •ZENITEC COMPUTERS 0109945195 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ •ΗΧΟΣ 0104082761 ΚΟΛΩΝΟΣ •FREE BYTES 0105132673 ΜΑΡΟΥΣΙ •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 Ν.ΚΟΣΜΟΣ •ΑΛΙΚΑΝΙΩΤΗΣ Α. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ 0109024485 •MSYSTEMS 0109246280 Ν. ΣΜΥΡΝΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ •DIMM-NET 0102526909 ΝΙΚΑΙΑ •PROGRES SOLUTION 0104953600 ΠΑΓΚΡΑΤΙ •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 Π.ΦΑΛΗΡΟ •UNLIMITED 0109818288 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260 •NSG COMPUTERS 0105769798 •PROGRESS SOLUTION 0105705100 ΧΑΛΑΝΔΡΙ •AMMOS COMPUTERS 0106756381 ΨΥΧΙΚΟ •TECHNICOMER 0106745801 ΑΓΡΙΝΙΟ •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 ΒΟΛΟΣ •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 •ΚΥΡΙΑΖΗ-ΤΣΙΑΝΤΑΚΗ Ο.Ε. 0421082450 ΔΟΜΟΚΟΣ •ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ-ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΥ Ο.Ε. 0232022027 ΔΡΑΜΑ •ΛΑΓΑΚΗΣ 0521022225 ΕΔΕΣΣΑ •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 ΗΡΑΚΛΕΙΟ •UNICOMP 0810255655 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ •PROGRESS SOLUTION 0310555911 •ZERO ONE 0310328728 •UNIQUE TECHONOLOGY 0310214800 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 ΚΟΜΟΤΗΝΗ •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 ΛΑΜΙΑ •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 ΛΕΥΚΑΔΑ •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 ΛΗΜΝΟΣ •PC COM 0254071620 ΜΥΤΙΛΗΝΗ •NETWORK COMPUTERS 0251047934 ΝΑΞΟΣ •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285 23800 ΡΑΦΗΝΑ •DATA SYSTEM 0294025949 ΡΟΔΟΣ •SYNCOM 0241070160 ΤΗΝΟΣ •ΚΑΒΟΥΔΗ 0283025678 ΧΑΛΚΙΔΑ •S/W H/W TECHNICS 0221022702 ΧΑΝΙΑ •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 ΧΙΟΣ •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548

FANzine



THE 4th COMING

Πού οδεύει το The 4th Coming, κυρίες και κύριοι; Ύστερα από έναν μήνα εντάσεων τόσο στο παιχνίδι όσο και στο forum μας, πολλά άλλαξαν στο T4C. Ιδέες περί mass delete απορρίφθηκαν, το colosseum έγινε πολύ πιο δύσκολο για τους παλιούς θαμώνες του, οι θρησκείες μειώθηκαν σε δύο, ένα νέο μικρό νησάκι προστέθηκε στον ήδη μεγάλο κόσμο του T4C, πολλά νέα αντικείμενα και spells αλλάζουν τις μέχρι πρότινος δεδομένες ισορροπίες στο παιχνίδι. Πώς λέγονται με μια κουβέντα όλα αυτά; Το παιχνίδι απέκτησε και πάλι ζωή! Διαπιστώνω μέρα με τη μέρα ότι η πλειονότητα των παικτών αρχίζουν να καταλαβαίνουν πολύ καλά ποια πρέπει να είναι η ισορροπία στο game, καθώς και τι βλάπτει και τι ωφελεί το T4C. Έτσι αρχίζω να συμβουλεύομαι πιο συχνά τους παίκτες, ιδίως τους παλιούς, με αποτέλεσμα αυτά που δημιουργώ (με τον editor) ή οι αλλαγές που κάνω στα ήδη υπάρχοντα πράγματα να είναι περισσότερο αποδεκτές... από ό,τι παλαιότερα.



4ο Reborn από τον Φεβρουάριο στο T4C :P. Stay Tuned!

Όλη αυτή η αρμονία που υπάρχει, οδηγεί σε ένα αποτέλεσμα που είναι και το ουσιώδες. Μεγαλύτερη ισορροπία στο παιχνίδι, πιο απολαυστικό gaming, λιγότερες εντάσεις και ακόμα λιγότερες αποχωρήσεις παικτών!

Το 2003 θα μπορούσε να χαρακτηριστεί για τον T4C server της Digicon ως το έτος της αναγέννησης, καθώς είμαστε ο μοναδικός server σε όλο τον κόσμο με το περισσότερο extra υλικό από τον editor (θενξ, θενξ, άι λοβ γιου ολ :P)! Σε κανέναν άλλο server δεν υπάρχουν τόσο πολλά νέα αντικείμενα και spells. Με το ρυθμό που δουλεύω σκοπεύω μέχρι τις αρχές του καλοκαιριού να αυξήσω τον αριθμό των νέων αντικειμένων (από τον editor) στα 100 με 150 και τον αριθμό των spells στα 20 με 30. Ευελπιστώ έως τότε, βέβαια, η Vircom να έχει διορθώσει την πλειονότητα των bugs του editor, ούτως ώστε να μπορώ να δουλέψω καλύτερα και να φτιάξω πιο σωστά ορισμένα quests που έχω βάλει στο "μάτι"...

Οι παρθενικοί κόποι της δουλειάς μου πάνω στον editor έδωσαν καρπούς. Η πρώτη νέα περιοχή (το νησί Avalon) έγινε προσβάσιμη στους παίκτες μετά την ολοκλήρωση ενός δύσκολου quest. Προς αποφυγήν συγχύσεων, το Avalon δεν είναι το περίφημο 4ο νησί (η Mindoria δηλαδή), το οποίο είχα υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος, αλλά ένα σχετικά μικρό νησί γεμάτο μοχθηρά τέρατα, πολλά νέα αντικείμενα και τέσσερα quests. Το Avalon αποφάσισα να το "δώσω" στην κυκλοφορία εκτάκτως, καθώς δεν ήθελα να περάσει η περίοδος των διακοπών χωρίς να έχετε κάτι νέο στα χέρια σας για να ασχοληθείτε. Περί τα μέσα Δεκεμβρίου άνοιξε το κάστρο του Avalon και οι περιοχές γύρω από τα τείχη, ενώ στα μέσα Δεκεμβρίου άνοιξε το θησαυροφυλάκιο του Avalon μαζί με το μπουντρούμι. Ο συνολικός απολογισμός απ' όλη αυτή τη δουλειά είναι 20 νέα μαγικά αντικείμενα, που μπορούν οι χαρακτήρες, ανάλογα με την class τους, να φορέσουν, πάνω από 15 νέα τέρατα, 5 νέα spells, 7 NPCs και φυσικά πολλά minor αντικείμενα όπως potions, κλειδιά και scrolls. Επίσης, οι παίκτες προκειμένου να μπορέσουν να επισκεφτούν το Avalon, πρέπει να κάνουν ένα αρκετά επίπονο quest, ενώ στο Avalon, πέραν των τεράτων και των Drops, τους περιμένουν αρκετά quests τα οποία ως αμοιβή προσφέρουν την πρόσβαση σε δυσκολότερες περιοχές. Το καλό στην όλη υπόθεση είναι ότι ανά πάσα στιγμή μπορώ να φτιάξω δύο τρία πράγματα (αντικείμενα, τέρατα ή NPCs) και να τα "πετάξω" στο Avalon, ανανεώνοντας έτσι το ενδιαφέρον των παικτών για την περιοχή.

Πάει και αυτό... Πάμε τώρα σε κάτι πιο σημαντικό, που έχει να κάνει με τις αλλαγές στις θρησκείες. Αισίως μέσα στον Ιανουάριο φτάσαμε στην 3η εποχή των θεών, όπου στο Πάνθεον της Althea έχουν απομείνει μόνο δύο θεοί: ο θεός του Κακού (Ogrimar) και ο θεός του Καλού (Artherk). Έπειτα από σχεδόν τρεισήμισι χρόνια, διαπίστωσα ότι το T4C δεν "σηκώνει" παραπάνω από δύο θρησκείες (τα έλεγε ο Giant αλλά ποιος τον άκουγε :P). Βλέπετε δεν είμαστε κανένας Server με 200 ή 300 άτομα, ούτως ώστε να μπορώ να σας χωρίσω σε ίσους αριθμούς, και είναι απολαυστικό το παιχνίδι. Ήμασταν που ήμασταν λίγοι, υπήρχαν και 6 θρησκείες και έτσι γινόμασταν σκορποχώρι. Πέραν τούτου, η άλλη αιτία που με οδήγησε στη μείωση των θρησκειών ήταν το γεγονός ότι ορισμένες (ονόματα δεν λέμε οικογένειες δεν θίγουμε) ήταν παντελώς διακοσμητικές και το role play τους περιοριζόταν στο να παίζουν μόνοι τους το παιχνίδι! Στην κυριολεξία υπήρχαν στο παιχνίδι μόνο για να παίρνουν τα bonuses.

Για τους παραπάνω λόγους, λοιπόν, έκοψα όλες τις religions, άφησα μόνο αυτές που αναφέρονται και από το ίδιο το παιχνίδι, άλλαξα τα bonuses των ranks από statpoints σε skills, άρχισα να δίνω αποκλειστικά σε κάθε religion spells και, τέλος, αύξησα τον αριθμό των ranks (βαθμίδες) από έντεκα σε είκοσι, έχοντας πάντα τη δυνατότητα να προσθέσω στο μέλλον περισσότερα!

Αυτά γι' αυτόν το μήνα, το .pdf θα επανέλθει εκ νέου τον επόμενο, οπότε θα τα πούμε αναλυτικότερα.

HALL OF FAME

1. Rand al Thor 181
2. Giant-DG 177
3. Ishar 174
4. Hawk 173
5. SerpenT 172
6. Chaos 171
7. QuickSilver 169
8. Maximus 168
9. Rayne 168
10. Gandalf 167
11. Harvester 167
12. Adam Peerson 166
13. Apocalypse 165
14. Demarest 165
15. Menghus 163
16. Stark 162
17. Manic Miner 164
18. Violent 162
19. Vega 162
20. Vampirella 161



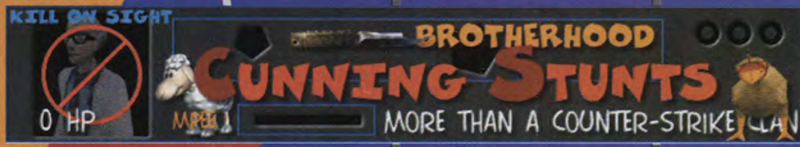
"Britannica: Η απόλυτη πηγή γνώσης εδώ και 230 χρόνια, τώρα στον υπολογιστή σας!"
ENCYCLOPÆDIA Britannica 2003
ULTIMATE REFERENCE SUITE
NEW
• 3 ENCYCLOPEDIAS: Encyclopædia Britannica, Britannica Student Encyclopedia, & Britannica Elementary Encyclopedia
• 91,000 articles & 70 million words
• Timelines, world atlas, plus 21,000 images, videos, & animations
• Magazines online & 220,000 Web links, selected by Britannica editors
• Updates via Internet - 1 year, bonus offer!
THE COMPLETE REFERENCE LIBRARY FOR ALL AGES
CD
DVD
Κυκλοφορεί σε 2 εκδόσεις:
• Deluxe Edition (2 CDs)
• Ultimate Reference Suite (4 CDs ή 1DVD)
ENCYCLOPÆDIA Britannica
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (210) 6595630-5, FAX: (210) 6595636, beacon@beacon.gr
BEACON MULTIMEDIA

FANzine

CLANS AND LEAGUES

Counter-Strikers... με τα όλα τους!

CUNNING STUNTS



Ο αναγνώστης μας Κώστας Χρυσοβιτσιώτης, έμπειρος Counter-Striker και... φίλος του Νίκου Κόντη, μας μεταβίβασε, μέσω του τελευταίου, την επιθυμία του να παρουσιάσουμε από τη στήλη την clan του. Το φακελάκι ήρθε στην ώρα του (μην ακούτε αυτά που λένε για χρηματισμό δημοσιογράφων - πρόκειται καθαρά για συκοφαντίες: απλώς μια συνεργασία με τα ελληνικά ταχυδρομεία κάνουμε για να μην πηγαίνουν στα σκουπίδια οι αχρησιμοποίητοι φάκελοι) κι έτσι... ιδού το e-mail του φίλου μας:

"Αγαπητό 'PC Master',

Η ομάδα μας δημιουργήθηκε στις 7/2/2002 από τους M3RL1N, Gaz και Sotiris και ονομάζεται Cunning Stunts.

Σε αυτό στο οποίο πιστεύουμε ότι διαφέρουμε από τα άλλα clans είναι ότι η δική μας ομάδα βασίζεται στην παρέα, στη φιλία καθώς και στη διασκέδαση μεταξύ των μελών της και όχι στο πόσο καλοί παίκτες είναι.

Αυτή τη στιγμή στην παρέα μας είναι με αλφαβητική σειρά οι:

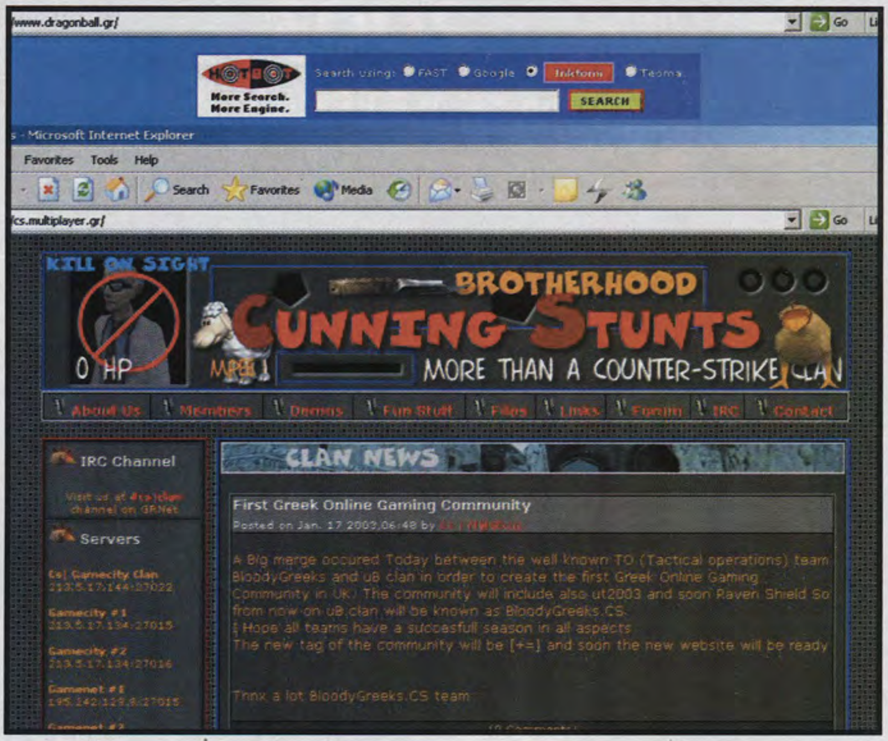
Crow, DuDe, Gaz, Geokos, James, Loco, LooN3y, M3RL1N, MadD0g, Ronin, SAUDi, Sfinaki, Shame, Sotiris, Tepes, Trelos, Wishmaster, ZULU.

Επίσης, ένα άλλο πράγμα που μας χαρακτηρίζει είναι η ηλικία μας. Είμαστε όλοι 20+, κάτι το οποίο τηρούμε γιατί θέλουμε αρκετά ώριμα άτομα στην παρέα μας.

Το site μας http://cs.multiplayer.gr/ το έχουμε κάνει επίσης διαφορετικό από τα άλλα sites που θα βρείτε στην Greek CS Community, καθώς στόχος του είναι η διασκέδαση του επισκέπτη. Γι' αυτό και υπάρχει ειδικό 'Fun Stuff' section, όπου μπορεί κανείς να βρει αστεία screenshots, IRC logs αλλά και εικόνες γενικότερα. Αυτό που είναι ακόμα πιο διασκεδαστικό όμως, είναι το 'Camping Camera Projekt', όπου μπορείτε να βρείτε συλλογή από camping screenshots Ελλήνων players που παίρνουν μέρος, σε μία προσπάθεια να σπάσουμε τα ταμπού που υπάρχουν για τους campers.

Μπορείτε επίσης να μας επισκεφτείτε στο κανάλι μας #Cs¦clan στο IRC (Grnet: Random server) ή στο forum μας του οποίου link θα βρείτε μέσα στο site μας.

Ελπίζουμε να μας βάλετε στο περιοδικό και σας ευχαριστούμε."



The Cunning Stunts Brotherhood"

Αυτό που χάρηκα περισσότερο διαβάζοντας το e-mail είναι το γεγονός ότι στην clan των Cunning Stunts η έννοια της παρέας υπερισχύει αυτής του ανταγωνισμού. Βέβαια, θα τα ακούσω πάλι από τους "γνωστούς-άγνωστους" επειδή, μετά τους cheaters, αυτήν τη φορά προωθώ τους... campers, αλλά δεν πειράζει: το γερό στομάχι όλα τα αντέχει! Strike 'em hard, μάγκες, και πάντα επιτυχίες!

FANzine

GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΟΥΡΛΗΣ: "Ντοκτορά" στα... adventures!

Εναν μεγάλο adventurer και συλλέκτη σάς παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα από το "FANzine". Το όνομα αυτού Δημήτρης Γουρλής.

Γνώρισα τον Δημήτρη από ορισμένα e-mails που ανταλλάξαμε σχετικά με κάποια abandonware games και δεν άργησα να ανακαλύψω πως χόμπι του είναι η συλλογή παλιών original adventures. Τα υπόλοιπα... θα μας τα πει ο ίδιος:

PC Master: *Μίλησέ μας λίγο για τον εαυτό σου και τη σχέση σου με τα games.*

Δημήτρης Γουρλής: Είμαι 29 ετών, ειδικευόμενος ιατρός στην Παθολογία. Ασχολούμαι με τα games από πολύ μικρός. Η πρώτη μου επαφή με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν από την εποχή της Tommy και της Nintendo, πριν από περίπου 22 χρόνια. Ο πρώτος μου υπολογιστής ήταν ένας Commodore 128D, τον οποίο απέκτησα στην Α' γυμνασίου. Επαιζα όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών στην αρχή, έως τη στιγμή που διάβασα στο "Pixel" το review του graphic text adventure παιχνιδιού The Hobbit της Melbourne House. Από τότε είμαι ένας φανατικός οπαδός των adventure games.

PCM: *Ποια είναι τα μεγαλύτερα "καμάρια" της συλλογής σου;*

Δ.Γ.: Η συλλογή μου αποτελείται από περίπου 150 games. Από αυτά ξεχωρίζει το Defender of the Crown της Cinemaware για Commodore 64 σε δισκέτες και άλλο ένα, σπάνιο, σε κασέτες (6 κασέτες συνολικά!). Και τα 2 είναι "shrinkwrapped", δηλαδή κλεισμένα στη ζελατίνα του εργοστασίου! Σαν να τα αγόρασε κανείς από κατάστημα τώρα! Φυσικά, ξεχωρίζει και το Zork 1, της Infocom, το οποίο είναι και αυτό "shrinkwrapped", και η έκδοση που έχω συμπεριλαμβάνει στη συσκευασία και το ZorkMid, το νόμισμα του Zork (είχε κυκλοφορήσει σε ελάχιστες συσκευασίες, λόγω κόστους). Τέλος, είμαι περήφανος για το τελευταίο απόκτημά μου, το Scapeghost της Level 9. Είναι το τελευταίο παιχνίδι αυτής της μεγάλης εταιρείας και όλα τα δημιουργήματά της είναι ΠΟΛΥ δυσεύρετα (και ακριβά).

PCM: *Εχεις προσπαθήσει ποτέ να κατασκευάσεις δικά σου παιχνίδια;*

Δ.Γ.: Ναι, έχω φτιάξει 2 shoot'em ups, με το shoot'em up construction kit (για τον Commodore) και 2 απαράδεκτα adventures με το graphic adventure creator (δεν λέω ποια, υπάρχουν στο IF-Legends και ντρέπομαι γι' αυτά).

PCM: *Ποια άλλα hobbies έχεις εκτός του gaming;*

Δ.Γ.: Μου αρέσει να συλλέγω παλιά, original adventure games, με σκοπό να φτιάξω ένα μουσείο στο Διαδίκτυο κάποια στιγμή, συλλέγω επίσης τα ηλεκτρονικά παιχνίδια της Nintendo (Game & Watch). Εχω 40 από τα 59 που έχουν κυκλοφορήσει. Εχω και μία συλλογή από Monopoly, βλέπετε, στο εξωτερικό κυκλοφορούν πολλές εκδόσεις του παιχνιδιού, όπως Monopoly Star Wars, Marvel comics, Disney και πολλές άλλες (δυστυχώς). Η σπανιότερη που έχω είναι του 1935, με ξύλινα σπιτάκια!

PCM: *Πιστεύεις πως θα μπορούσε να φανεί παράξενο σε κάποιους που ένας γιατρός είναι ταυτόχρονα και gamer;*

Δ.Γ.: Τα computer games είναι η φυσική εξέλιξη του τρόπου διασκέδασης του ανθρώπου. Ενα ευχάριστο οπτικοακουστικό μέσο χαλάρωσης και εκτόνωσης. Θα παραξενευόμουν αν κάποιος επιστήμονας, που αναπόφευκτα έρχεται σε άμεση επαφή με τη νέα τεχνολογία, δεν είναι ταυτόχρονα και gamer.

Η πλειονότητα των γιατρών που γνωρίζω ξέρουν πολύ καλά τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και το 80% των συναδέλφων μου είναι φανατικοί gamers. Οι διευθυντές μου είναι fans των strategy games, ενώ οι υπόλοιποι είναι adventurades. Οι συνομήλικοί μου γιατροί, οι οποίοι γαλουχήθηκαν με τον Commodore και δυστυχώς με τον Spectrum και τον Amstrad (χα!), εξακολουθούν να παίζουν παιχνίδια στον ελεύθερο χρόνο τους και ενίοτε τσακώνονται για το ποιος 8μπιτος είναι καλύτερος (παρακαλώ σημειώστε την έλλειψη αόριστου χρόνου).

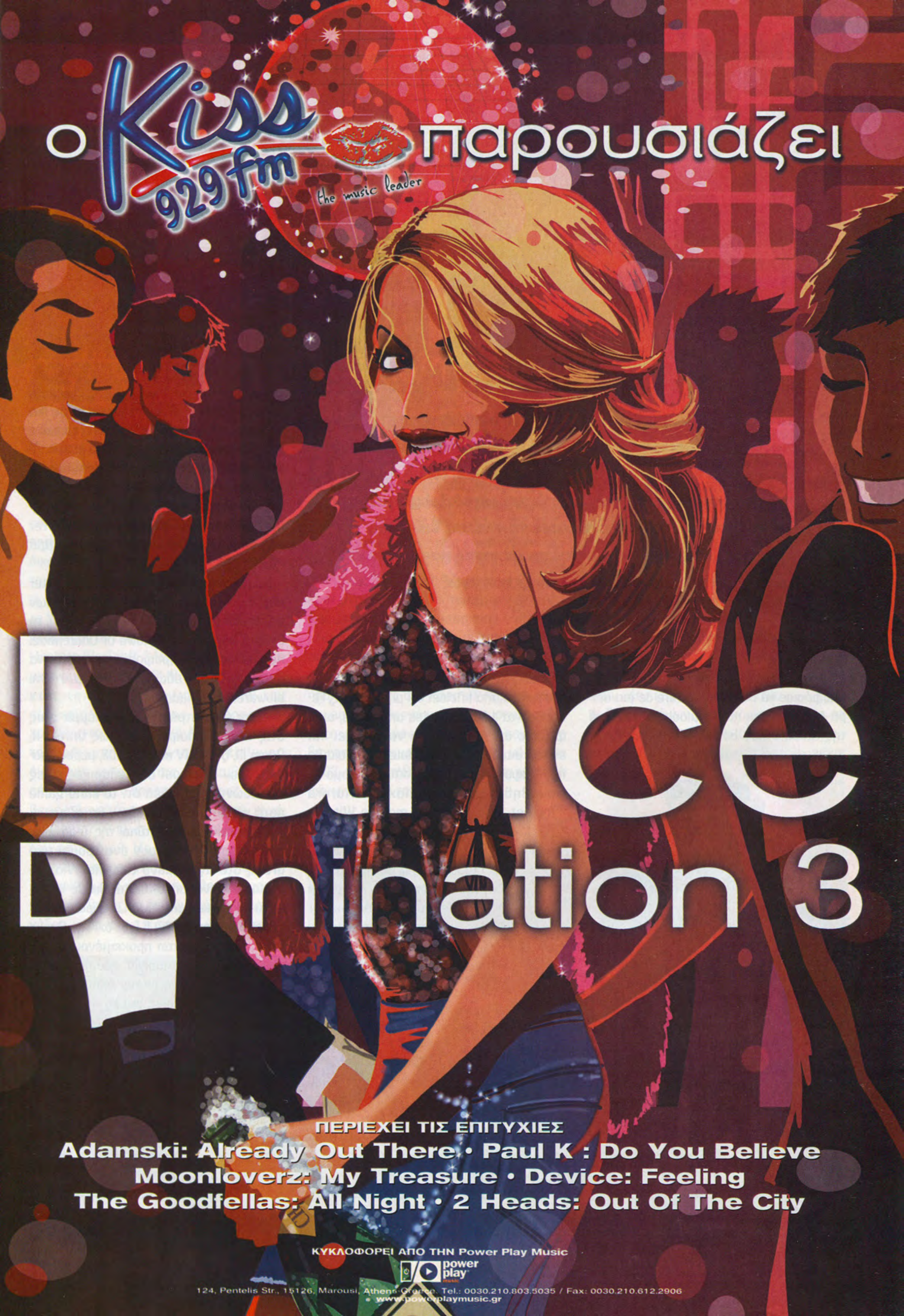
PCM: *Θεωρείς τον εαυτό σου περισσότερο συλλέκτη ή gamer;*

Δ.Γ.: Ημουν και παραμένω αγνός gamer.

PCM: *Τι άλλο θα ήθελες να προσθέσεις;*

Δ.Γ.: Παράκληση προς τους δημιουργούς να σκεφθούν ξανά τον gamer. Να κατασκευάζουν παιχνίδια που και οι ίδιοι θα ήθελαν να παίξουν. Αν προσέξουν και τη συσκευασία, τα extras που συνοδεύουν το παιχνίδι, οι πωλήσεις θα έρθουν από μόνες τους. Δεν μπορώ να πιστέψω πως ο νέος gamer έχει διαφορετικές προτιμήσεις από τον gamer των '80s. Απλώς δεν του έχει δοθεί η ευκαιρία να δοκιμάσει την παλιά καλή συνταγή: from gamers for gamers.

Τέλος, θα ήθελα να ζητήσω από adventure fans που ενδιαφέρονται ή και ασχολούνται με τη συλλογή παλιών παιχνιδιών να επικοινωνήσουν μαζί μου στο e-mail adventures@gourlis.com



ο Kiss 92.9 fm παρουσιάζει
the music leader
Dance Domination 3
ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΙΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ
Adamski: Already Out There • Paul K : Do You Believe
Moonloverz: My Treasure • Device: Feeling
The Goodfellas: All Night • 2 Heads: Out Of The City
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ Power Play Music
power play music
124, Pentelis Str., 15126, Marousi, Athens-Greece. Tel.: 0030.210.803.5035 / Fax: 0030.210.612.2906
www.powerplaymusic.gr

Νέα MODS...

...και νέα από το χώρο του Moding!

Πιθανότατα αυτή είναι η τελευταία φορά που διαβάζετε τη στήλη μας σε ειδησεογραφική μορφή. Βλέπετε, ενώ ήμουν έτοιμος να κάνω ένα μεγάλο αφιέρωμα σε mods για role playing games, τσουπ, τηλεφωνεί ο Κλάδης και με ενημερώνει ότι δεν υπάρχει ούτε kilobyte χώρου στο CD, οπότε κομμένο το εξασέλιδο. Θέλαμε να γίνουμε διάσημοι, πανάθεμά μας :P. Οσοι από εσάς δείτε την εκπομπή μας, παρακαλώ μη χάσετε πάσα ιδέα για το άτομό μου... δεν φταίω εγώ!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

■ Witch's Wake. Το παράξενο αυτό όνομα αποφάσισε να δώσει η Bioware σε μια σειρά από modules που δημιουργεί ένα δικό της παιδί, ο Rob Bartel. Βλέποντας στην Bioware ότι το Neverwinter Night της, προτού καλά καλά κλείσει έξι μήνες ζωής, ξεπέρασε τα 1.000 modules από users, αποφάσισε ότι ήρθε η ώρα να φτιάξει και εκείνη μια σειρά από modules τα οποία θα προτρέψουν ακόμη περισσότερο κόσμο να ασχοληθεί με το πανίσχυρο Aurora Toolset. Ηδη το πρώτο module Witch's Wake I: The Fields of Battle (από το άγνωστο πόσα θα βγάλει η Bioware) είναι διαθέσιμο για download από τη διεύθυνση: http://nwdownloads.bioware.com/neverwinternights/modules/WW1TheFieldsofBattle.exe ενώ μέχρι τη στιγμή που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, ενδεχομένως να έχει βγει και η δεύτερη συνέχεια του module. Το Witch's Wake οι παίκτες μπορούν να το απολαύσουν είτε ως single player είτε ως multiplayer, με ή χωρίς DM. Από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ότι έχει πολύ καλό σενάριο και ατμόσφαιρα, η εξέλιξη της ιστορίας είναι πιο σωστή (σε στυλ Baldur's Gate II), ενώ ταυτόχρονα περιορίζεται το hack'n'slash και το μάζεμα των XP (ελληνική παράφραση του XP hunt ή XP gathering). Αξιο αναφοράς είναι το γεγονός ότι θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα skills των χαρακτήρων (όσο παράξενα και να είναι) προκειμένου να υπερπηδήσετε τα εμπόδια που θα εμφανιστούν στο δρόμο σας. Δυστυχώς, πρόκειται για ένα πολύ σημαντικό στοιχείο που στο NeverWinter Nights δεν το είδαμε! Κάλλιο αργά παρά πότε :).



Κλείνοντας σχετικά με το Neverwinter Nights, να σημειώσω τη δημοσίευση των στοιχείων για το πρώτο expansion του, το οποίο θα λέγεται Shadows of Undrentide. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε σε αυτό εδώ το link: http://nwn.bioware.com/shadows/faq.html.

■ Οταν όλοι στρέφουν το βλέμμα τους στις νέες κυκλοφορίες, όπως Unreal II, Doom III, Quake IV και UT 2003, μερικοί παραμένουν σταθεροί στις κλασικές αξίες προωθώντας την ιδέα ότι το καλό game ποτέ μα ποτέ δεν πεθαίνει. Βασιζόμενοι στο σκεπτικό αυτό, οι τύποι της Team Blur αποφάσισαν να κάνουν ένα τρομακτικό lifting στο αγαπημένο τους παιχνίδι, το οποίο δεν είναι άλλο από το Quake II! Ναι, πολύ καλά ακούσατε, αυτοί οι κύριοι, παλιοί καλοί fans του Quake II (και όχι του Quake III) στρώθηκαν κάτω προκειμένου να κάνουν καλύτερο το παιχνίδι που λάτρεψαν. Περισσότερη βάση έχουν δώσει στο να στρώσουν τα γραφικά και το περιβάλλον του Quake II παρά στο να φτιάξουν κάποιο συγκεκριμένο mod. Textures, shadows, models, όπλα, πίστες, menus τα πάντα επανασχεδιάζονται για ένα αισθητικά καλύτερο αποτέλεσμα. Σίγουρα οι δημιουργοί δεν ευελπιστούν να ξεπεράσουν τα γραφικά των νέων μεγαθήριων, απλώς πιστεύουν ότι με ένα καλό lifting οι παλιές κλασικές αξίες μπορούν να αναβιώσουν και να κοντράρουν τα νέα παιχνίδια που το μόνο που ξέρουν να ζητούν, είναι να ρίξουμε περισσότερο χρήμα στο hardware του



Τα τύμπανα του πολέμου θα ηχήσουν και η ζωή του ήρωα θα τεθεί σε κίνδυνο. Απολαύστε το νέο official module της Bioware για το NeverWinter Nights.



Finders Keepers, ένα κλασικό ρητό που ισχύει στα περισσότερα RPGs, είτε είναι P&P είτε computer RPG.

PC μας προκειμένου να παίζουν καλύτερα! Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφτείτε το official site του mod στη διεύθυνση http://www.planetquake.com/blur/news.htm. Από εκεί μπορείτε να κατεβάσετε κάποια πρώιμη μορφή του κώδικα. Οταν το mod είναι έτοιμο, σίγουρα θα το φιλοξενήσω στη στήλη.

■ Ενα πολύ πρωτότυπο modification για το WarCraft III: Reign of Chaos βγήκε στο κλαρί και το όνομα αυτού The Dungeon Masters WarCraft 3 Modification. Το DM's mod για το WarCraft III δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα να βιώσουν την εμπειρία του Dungeons & Dragons σε παρτίδες του WarCraft III. Πώς γίνεται αυτό; Πολύ απλά παίζοντας multiplayer, ένας από τους παίκτες αναλαμβάνει το ρόλο του DM και χρησιμοποιώντας τις φοβερές δυνατότητες του εν λόγω mod, μπορεί να γίνει στην κυριολεξία ο θεός του παιχνιδιού. Με αυτό το mod ο παίκτης-DM μπορεί να ελέγξει τους διάφορους NPCs, να πάρει τον έλεγχο όποιων μονάδων θέλει, να δημιουργήσει νέες μονάδες μέσα στην πίστα, να κάνει στιγμιαία cinematics και γενικότερα να δώσει ένα feel από RPG στο RTS που έκανε θραύση τη χρονιά που μας πέρασε (κι άσε τον Κλάδη να λέει ότι strategy είναι τα παιχνίδια του στυλ Medieval: Total War). Στο επόμενο τεύχος σάς επιφυλάσσω μεγάλο αφιέρωμα για το WarCraft III: Reign of Chaos. Παρόλο που το Project ROR (το είχα αναφέρει παλαιότερα) δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα, υπάρχουν ένα σωρό μικρό-mods που αξίζουν την προσοχή σας. Κλείνοντας το κομμάτι του WarCraft III, να αναφέρω ότι ήδη κυκλοφόρησαν οι πρώτες φήμες στο Internet σχετικά με το expansion του παιχνιδιού, το οποίο πιθανότατα θα φέρει το κωδικό όνομα The Frozen Throne και θα το δούμε μέσα στο 2003, καθώς η Blizzard δουλεύει μυστικά πάνω σε αυτό το Project.

■ Πώς μπορούσα να αφήσω εκτός τη μεγάλη είδηση του μήνα, η οποία αφορά στο release της έκδοσης 1.6 του Counter-Strike, του παιχνιδιού που λατρέψατε όλοι εσείς (γιατί εγώ δεν...). Το άρθρο αυτό είναι γραμμένο περί τα μέσα Ιανουαρίου και μέχρι στιγμής η έκδοση βρίσκεται σε μία νέα beta μορφή, γνωστή και ως Steam Beta, όπου η έκδοση 1.6 τεστάρεται μαζί με τη νέα έκδοση του Team Fortress Classic. Η νέα version του Counter-Strike θα έχει ένα πολύ σημαντικό νέο feature, τη Riot Shield (καθώς και το FAMA), και έναν νέο χάρτη, τον de_airstrip.

■ Ενδεχομένως στο επόμενο τεύχος να σας παρέχουμε την έκδοση 1.6 που πιστεύω ότι θα έχει κυκλοφορήσει μέχρι τότε.

PC





Δείγμα γραφικών από το Quake II Evolved! Pas mal, pas mal!

Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης

Δεν θα σας αφήσουμε παραπονεμένους, φίλοι μας, και αυτόν το μήνα, μια και οι ειδήσεις από το χώρο των fantasy & card games είναι πολλές και ξεχωριστές. Ανάμεσά τους διακρίνουμε την κυκλοφορία της νέας επέκτασης του Magic: The Gathering με τίτλο Legions, τις ολοκαίνουριες εκδόσεις της Anubis, τα ελληνικά βιβλία του D&D, αλλά και τις πάμπολλες φρέσκιες παραγωγές της White Wolf. Enjoy!

THE DRAGON ISLES

ΕΝΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ



Τα Νησιά του Δράκου είναι το εγκαταλελειμμένο σπίτι των καλών δράκων, μία περιοχή εκπληκτικών περιπετειών και αμύθητων θησαυρών. Το πρόβλημα είναι ότι κανένας δεν ξέρει πώς να φτάσει εκεί.
Ο Mikal Vardan και το πλήρωμά του έχουν ανακαλύψει μία κρυφή διαδρομή προς τα νησιά, δεν είναι όμως οι μόνοι που ενδιαφέρονται γι' αυτά. Ενα πανέμορφο θαλάσσιο ξωτικό νομίζει ότι ο πλούτος ενός χαμένου πολιτισμού είναι λόγος για να σκοτώσει, ενώ ένας απειλητικός θαλάσσιος δράκος είναι αποφασισμένος να γίνει ο κυρίαρχος του ειρηνικού αρχιπελάγους.
Το "Dragon Isles" είναι η τέταρτη νουβέλα στη σειρά "Crossroads" του φανταστικού κόσμου Dragonlance. Το Βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 8,40 | **Διάθεση Κάισσα**

THE LUNARS

EXALTED SOURCEBOOK



Πριν από τον Κόσμο του Σκότους, υπήρξε μία εποχή γεμάτη από αγριότητα και περιπέτειες. Την απόλυτη κυριαρχία είχε η Αστρική Δημιουργία, κρατώντας τις φυλές σκλαβωμένες, κλέβοντας τα παιδιά και καταδυναστεύοντας τη χώρα. Εδώ και αμέτρητες γενεές, μόνο η δύναμη και το κύρος της Scarlet Empress, οι αόρατες λεγεώνες της και τα αρχαία όπλα της κρατούσαν τους ανθρώπους μακριά από την εκδίκηση. Τώρα, η Βασίλισσα του Πεδίου έφυγε και η αυτοκρατορία των Dragon - Blooded καταρρέει. Ηρθε η ώρα να έρθουν οι ήρωες της Ασημένιας Αγέλης, αφήνοντας πίσω τους τα δάση. Η ώρα της κρίσης έφτασε! Θα αλλάξετε το ρουν της ιστορίας ή θα είστε ένα ακόμα ανώνυμο θύμα της ιστορίας;

Ενα προϊόν της White Wolf.

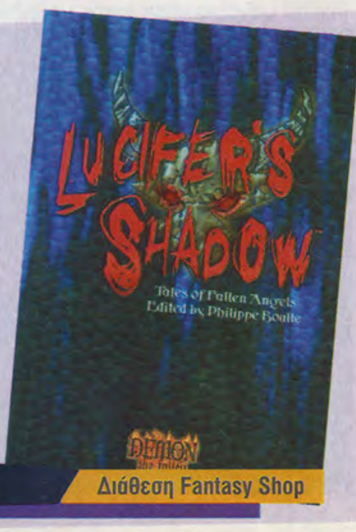
Τιμή: € 36,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

LUCIFER'S SHADOW

ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΟ DEMON: THE FALLEN

Οι έκπτωτοι άγγελοι είναι οι νέοι καλεσμένοι στο World of Darkness της White Wolf. Πρόκειται για την πρώτη νουβέλα που αναφέρεται στο νέο παιχνίδι Demon: The Fallen και ουσιαστικά εισάγει τον παίκτη στο background του σκοτεινού RPG. Μαζί με το βασικό rulebook του παιχνιδιού αποτελούν τα βιβλία που όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν στην κατοχή τους προκειμένου να απολαύσουν τις παρτίδες τους στο Demon. Η ιστορία αφηγείται την πορεία των Demons και του δημιουργού τους (Lucifer/Devil) από την ξεχασμένη αρχαιότητα έως τις ανατριχιαστικές μέρες του παρόντος, οι οποίες θυμίζουν την Αποκάλυψη του Ιωάννη! Ο κόσμος ποτέ δεν θα είναι ο ίδιος. Οι έκπτωτοι άγγελοι θα φροντίσουν να το καταλάβουμε πολύ καλά...

Ενα προϊόν της White Wolf.



Τιμή: € 8,40 | **Διάθεση Fantasy Shop**



ΜΕΣΟΓΕΙΟΣ

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ

Οι λαοί των Φοινίκων, των οποίων ο πολιτισμός είχε αναπτυχθεί πριν από 4.000 χρόνια, κατοικούσαν στην αρχαία Τύρο, στην Ανατολική Μεσόγειο. Για να μεταδώσουν τον πολιτισμό τους, οι Φοίνικες ίδρυσαν εμπορικές αποικίες στη Βόρειο Αφρική, τη Σαρδηνία, τη Σικελία και στην Ισπανία. Στα χνάρια του λαού αυτού ξεκινούν οι παίκτες να οργώσουν με τα πλοία τους τη Μεσόγειο. Ιδρύουν εμπορικά πόστα, τα επεκτείνουν σε πόλεις και από εκεί ανοίγουν νέους δρόμους για το εμπόριό τους. Για τη ναυπήγηση και τα ταξίδια των πλοίων αλλά και για την οικοδόμηση των πόλεων χρειάζονται τα απαραίτητα αγαθά. Οποιος τα χειριστεί με ικανότητα και τοποθετήσει τα εμπορικά πόστα του με τρόπο ευνοϊκό για τον ίδιο, κερδίζει τον τίτλο του άξιου διαδόχου του φοινικικού πολιτισμού!

Το Μεσόγειος είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για 3-4 άτομα ηλικίας 10+. Διάρκεια 70-90 λεπτά. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

Ενα προϊόν της Κάισσα.

Τιμή: € 19,99 — **Διάθεση Κάισσα**

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΜΕ ΔΡΑΚΟΥΣ

ΜΙΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ

Η Margaret Weis επέλεξε και προλογίζει αυτή τη μοναδική ανθολογία ιστοριών φαντασίας με δράκους, που περιλαμβάνει διηγήματα των Anne McCaffrey, Orson Scott Cards, Roger Zelazny και άλλων γνωστών συγγραφέων από το χώρο του φανταστικού, οι περισσότεροι από τους οποίους έχουν βραβευτεί ουκ ολίγες φορές με τις διακρίσεις Hugo, Nebula και World Fantasy Award. Δέκα συνολικά διηγήματα και... ατέλειωτοι δράκοι σάς περιμένουν!

Ενα προϊόν της Warner Books.

Τιμή: € 16,00 — **Διάθεση Anubis**



PYRAMID

ΝΕΟ ΣΕΤ ΓΙΑ ΤΟ MAGE KNIGHT



Το Mage Knight Dungeons: Pyramid είναι το νέο βασικό σετ για το παιχνίδι με συλλεκτικές μινιατούρες Mage Knight Dungeons. Οπως και το αρχικό Mage Knight Dungeons σετ, το Pyramid διατηρεί την απλότητα και τη στρατηγική του Mage Knight αλλά είναι γεμάτο δράση, με τους παίκτες να αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλο, καθώς και την ίδια την Πυραμίδα. Το Mage Knight Dungeons: Pyramid κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες: στο Starter, που περιέχει 8 τυχαίες, πλήρως βαμμένες και συναρμολογημένες μινιατούρες, 2 σεντούκια θησαυρών, 12 δείκτες, έναν χάρτη 30"x20", τους κανόνες (στα ελληνικά), την κάρτα με τις ειδικές ικανότητες (στα ελληνικά), 10 αυτοκόλλητα αναγνώρισης και 2 ζάρια, και σε Boosters, που περιέχουν 4 τυχαίες, πλήρως βαμμένες και συναρμολογημένες μινιατούρες, 1 σεντούκι θησαυρού και 5 αυτοκόλλητα αναγνώρισης.

Ενα προϊόν των Wiz Kids.

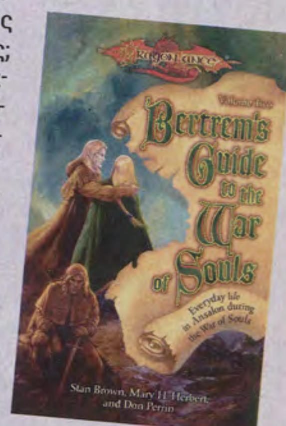
Τιμή Starter Set: € 26,00,
Booster: € 9,40 — **Διάθεση Κάισσα**

BERTREM'S GUIDE TO THE WAR OF SOULS

ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΟ DRAGONLANCE

Για άλλη μία φορά, ο πόλεμος κλονίζει τα θεμέλια του Ansalon. Ενώ οι σοφοί και οι ισχυροί πολεμούν, ο απλός κόσμος υποφέρει. Ποιος θα μιλήσει γι' αυτούς; Ποιος θα θυμηθεί ότι έζησαν και πέθαναν; Ο Bertrem, της τάξης των Καλαίσθητων, ο φύλακας της Μεγάλης Βιβλιοθήκης του Palanthas, έχει συγκεντρώσει τις ιστορίες αυτών που αγνοούν και δεν υπολογίζουν οι κατακτητές και οι βασιλιάδες, παρουσιάζοντας την καθημερινή ζωή κατά τη διάρκεια του Πολέμου των Ψυχών.

Μια νουβέλα για το φανταστικό κόσμο του Dragonlance. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 8,40 — **Διάθεση Κάισσα**

Utopia



Η ΘΑΛΑΣΣΑ ΤΩΝ ΣΠΑΘΙΩΝ

ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ SALVATORE

Οι Drizzt, Cattie-brie, Regis, Bruenor και Wulfgar - οι Σύντροφοι του Hall - επανενώνονται για πρώτη φορά μετά τη Σιωπηλή Λεπίδα στο νέο βιβλίο του περίφημου R.A. Salvatore "Sea of Swords" που κυκλοφορεί σε ελληνική μετάφραση με τίτλο "Θάλασσα των Σπαθιών" από τις εκδόσεις Anubis. Πρόκειται για το τέταρτο βιβλίο της σειράς "Paths of Darkness" μετά τα The Silent Blade, The Spine of the World, Servant of the Shard.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 12,50 **Διάθεση Anubis**

SANDS OF SOUL

ΜΙΑ... FORGOTTEN ΝΟΥΒΕΛΑ!



Η Tazi, η μόνη νόμιμη κόρη της πλούσιας οικογένειας Uskevren, δέχεται το ένα χτύπημα μετά το άλλο, στο σώμα και το πνεύμα της - μερικά από τους πιο έμπιστους συμμάχους της. Καθώς προσπαθεί να θεραπεύσει την ψυχή της, η Tazi βρίσκεται σε ένα ταξίδι που θα τη φέρει από την ασφάλεια του Stormheaven στα σκοτεινά δρομάκια του Selgaunt και στη λαμπερή καρδιά της ερήμου Calim. Εκεί, η πάντα κινούμενη άμμος κρύβει έναν παλιό εχθρό που κρατά το κλειδί για τη σωτηρία της Tazi... ή την καταστροφή της.

Το "Sands of Souls" είναι η έκτη νουβέλα στη σειρά "Sembia" του κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 8,40 **Διάθεση Κάισσα**

GOOD

SUPPLEMENT ΓΙΑ D20



Τα φανταστικά παιχνίδια επιτρέπουν για πολύ καιρό στους παίκτες να πάρουν ρόλους πανίσχυρων ηρωικών χαρακτήρων που αντιμετωπίζουν δαίμονες, γίγαντες και δράκους. Αυτό το βιβλίο επεκτείνει τις επιλογές για τους καλούς χαρακτήρες, παρουσιάζοντας νέα μαγικά αντικείμενα, ηρωικά τάγματα, νέα συστήματα μαγείας, ένα σύστημα με πόντους πίστης, νέες βασικές και προνομιούχες κλάσεις και κανόνες που επιτρέπουν στους θεούς να επηρεάζουν τις πράξεις και τις επιλογές των χαρακτήρων.

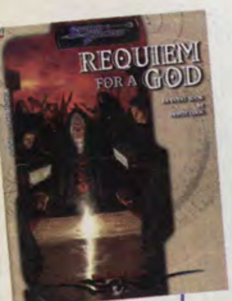
Για να χρησιμοποιήσουν αυτό το βιβλίο οι παίκτες και ο Game Master θα χρειαστούν επίσης το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group.

Τιμή: € 32,50 **Διάθεση Κάισσα**

REQUIEM FOR A GOD

ΤΟ ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MONTE COOK



Το βιβλίο αυτό είναι γραμμένο από έναν κύριο που δεν θέλει πολλές συστάσεις, τον Monte Cook! Στην τελευταία δημιουργία του ο Cook καταπιάνεται με όλα τα γεγονότα σχετικά με το θάνατο ενός θεού στο campaign setting του Dungeon Master. Από τα αίτια του θανάτου μέχρι τα αποτελέσματα αναλύονται διεξοδικά όλες οι πληροφορίες χωρίς να αφήνονται κενά και απορίες στον DM. Με αυτό το βιβλίο εγκαινιάζεται και η σειρά των "Event Books", η οποία θα ασχολείται με παρόμοια σημαντικά γεγονότα που συμβαίνουν στα campaign settings αλλά δεν υπάρχουν κανόνες για να τα περιγράψουν. Μη χάσετε αυτό το μοναδικό βιβλίο, που αγγίζει ένα πολύ ευαίσθητο θέμα με το οποίο κανείς άλλος συγγραφέας μέχρι στιγμής δεν έχει καταπιαστεί!

Ενα προϊόν της Malhavoc Press-Monte Cook.

Τιμή: € 15,60 **Διάθεση Fantasy Shop**

Ο ΜΑΓΟΣ

ΒΙΒΛΙΟ ΠΡΩΤΟ: Η ΜΑΘΗΤΕΙΑ



Από το συγγραφέα του περίφημου "King's Buccanner", τον περιβόητο Raymond E. Feist (οι φίλοι των computer RPGs θα τον θυμούνται από το δικό του "Betrayal at Krondor") έρχεται το εξαιρετικό αυτό αριστούργημα του φανταστικού, που κυκλοφορεί και σε ελληνική μετάφραση από την "Αγνωστη Καντάθ". Ο πρωτότυπος τίτλος του βιβλίου είναι "Magician: Apprentice" και μόλις κυκλοφόρησε στη χώρα μας.

Ενα προϊόν της Bantam Books.

Διάθεση Αγνωστη Καντάθ



Legions
επικίνδυνα
πλάσματα
Akroma, Angel of Wrath
Flying, first strike, trample, haste, protection from black, protection from red
Attacking doesn't cause Akroma, Angel of Wrath to tap.
"No rest. No mercy. No matter what."
6/6
www.kaissagames.com
MAGIC
Η νέα επέκταση του Magic the Gathering
κάισσα
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ΦΑΝΤΑΣΙΑ

ΚΑΪΣΣΑ ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ

Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 210 6141675, e-mail: kaissa@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2003		
Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Κυριακή, 2 Φεβρουαρίου	10:30	Magic: Prerelease Legions
Τρίτη, 4 Φεβρουαρίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 6 Φεβρουαρίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 7 Φεβρουαρίου	18:00	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 8 Φεβρουαρίου	11:00	Magic: Booster Draft Legions
Κυριακή, 9 Φεβρουαρίου	11:00	L5R: Gold 40/40
Τρίτη, 11 Φεβρουαρίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 13 Φεβρουαρίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 14 Φεβρουαρίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 15 Φεβρουαρίου	11:00	Magic: Booster Draft Legions
Τρίτη, 18 Φεβρουαρίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 20 Φεβρουαρίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 21 Φεβρουαρίου	17:30	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 22 Φεβρουαρίου	11:00	Magic: Booster Draft Legions
Κυριακή, 23 Φεβρουαρίου	17:30	Mechwarrior campaign
Τρίτη, 25 Φεβρουαρίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 27 Φεβρουαρίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 28 Φεβρουαρίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)

ΚΑΪΣΣΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ (ΠΗΓΑΣΟΣ)

Δήλου 22, Περιστέρι, Τηλ.: 210 5786707, e-mail: pegasus@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2003		
Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Σάββατο, 1 Φεβρουαρίου	11:00	Warlord: Constructed Tournament
Κυριακή, 2 Φεβρουαρίου	11:00	Magic: Legions Pre-release
Πέμπτη, 6 Φεβρουαρίου	18:00	Warlord: Επίδειξη παιχνιδιού
Παρασκευή, 7 Φεβρουαρίου	18:00	FNM: Type II
Σάββατο, 8 Φεβρουαρίου	11:00	Magic: Legions Booster Draft
Παρασκευή, 14 Φεβρουαρίου	18:00	FNM: Type II
Σάββατο, 15 Φεβρουαρίου	11:00	Warlord: Constructed Tournament
Κυριακή, 16 Φεβρουαρίου	11:00	Magic: Constructed Type II
Πέμπτη, 20 Φεβρουαρίου	18:00	Warlord: Επίδειξη παιχνιδιού
Παρασκευή, 21 Φεβρουαρίου	18:00	FNM: Type II
Σάββατο, 22 Φεβρουαρίου	11:00	Magic: Legions Booster Draft
		L5R: Constructed Tournament
Παρασκευή, 28 Φεβρουαρίου	18:00	FNM: Booster Draft

- *Σημείωση: Οι εκδηλώσεις μπορεί να τροποποιηθούν, γι' αυτό δείτε το site www.kaissa.gr για πιο πρόσφατες πληροφορίες.*
- *Κατόπιν συνεννόησης γίνονται επιδείξεις για όλα τα παιχνίδια!*
- *Σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα διεξάγεται η Arena του Magic καθώς και FNM κάθε Παρασκευή.*

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 210 8231072, http://www.fantasyshop.gr

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ

- **Σάββατο, 1 Φεβρουαρίου:** Warhammer Fantasy Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Κυριακή, 2 Φεβρουαρίου:** Warhammer Fantasy Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Παρασκευή, 7 Φεβρουαρίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Περιστερίου)
- **Σάββατο, 8 Φεβρουαρίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Κηφισιάς)
- **Κυριακή, 9 Φεβρουαρίου:** Warhammer 40k Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Σάββατο, 15 Φεβρουαρίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Εξαρχείων)
- **Κυριακή, 16 Φεβρουαρίου:** LotR Miniature Game επίδειξη (FS Βικτωρίας)
- **Σάββατο, 22 Φεβρουαρίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Περιστερίου)
- **Κυριακή, 23 Φεβρουαρίου:** LotR CCG Battle of Helm's Deep Prerelease (FS Βικτωρίας)

(Περιορισμένες θέσεις συμμετοχής για το τουρνουά. Κρατήσεις γίνονται τηλεφωνικά ή από το κατάστημα.)

- **Κάθε Παρασκευή:** Friday Night Magic στο Fantasy Shop Κηφισιάς.
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings Card Game.
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat.
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση, "Athens by Night".
- **Κάθε Σάββατο στις 15:00:** στο κεντρικό κατάστημα Scarred Lands Campaign.

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 210 9012770

Ημερομηνία	Τουρνουά
Κυρ. 2	A Game of Thrones
Σάβ. 8	LOTR Multi Open
Κυρ. 9	LOTR 1v1 Open
Σάβ. 15	LOTR Multi 2T
Κυρ. 16	Magic Type II/LOTR 1v1 2T
Κυρ. 23	Magic Type I (1ο δώρο: 2 Wrath of God & 1 Nantuko Shade, 2ο δώρο: 1 Nantuko Shade & 1 Clone)

Κάθε Τρίτη και Κυριακή Lord of the Rings Booster Draft.
Κάθε Τετάρτη και Κυριακή Magic Booster Draft και κάθε Παρασκευή FNM.

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ

Δραστηριότητες σε μηνιαία βάση:

- **Μαθήματα της αρχαίας γλώσσας των ξωτικών QUENYA (Τέσσερα 5μελή τμήματα)**
- **Adventurers Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands"**
- **Campaign "Lord of the Rings" Coda system**
- **Campaign Modern d20**
- **Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910.**
- **Hack Master με εκπλήξεις!**

Card Games:

- **Arena Magic: The Gathering**
- **Lord of the Rings Mount of Doom**

Σημ.: Magic Booster Drafts γίνονται κάθε Πέμπτη-Σάββατο-Κυριακή απόγευμα
LotR Booster Drafts κάθε Τρίτη-Τετάρτη-Κυριακή απόγευμα

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 210 9537100, http://www.darkside.gr

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ

- **Κάθε Τετάρτη:** Vampire the Mascarade
- **Κάθε Πέμπτη:** D&D Scarred Lands
- **Κάθε Παρασκευή:** FNM
- **Κάθε Σάββατο Magic:** The Gathering Type 2
- **Κάθε Σάββατο βράδυ:** Vampire live
- **Κάθε Κυριακή πρωί:** Changeling the Dreaming
- **Κάθε Κυριακή μεσημέρι:** Mage the Ascension
- **Κάθε Κυριακή βράδυ:** D&D Scarred Lands
- **Κάθε μέρα:** MtG Arena


Ο συναρπαστικός κόσμος των...
FORGOTTEN REALMS
...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!
THE DARK ELF TRILOGY
HOMELAND ΠΑΤΡΙΔΑ
EXILE ΕΞΟΡΙΑ
SOJOURN ΞΕΝΙΤΙΑ
R. A. Salvatore
LEGACY OF THE DROW
Η ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ
ΑΝΑΣΤΡΗ ΝΥΧΤΑ
Η ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ
ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΦΩΣ
R.A. SALVATORE
THE ICEWIND DALE TRILOGY
Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
Ποτάμια από Ασήμι
Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
PATHS OF DARKNESS
Η Σιωπηλή Λεπίδα
Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου
Δούλος του Σκήπτρου
Η Θάλασσα των Σπαθιών
R.A. SALVATORE
Anubis
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ
ΤΕΤΑΡΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ
OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT
©2001 Wizards of the Coast, Inc.
Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210-9238672, fax: 210-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

Utopia

HERU I CORMARON

("Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ" ΣΤΗΝ QUENYA)

Η φαντασία διεκδικεί πια το χώρο της στην πραγματικότητα. Αρκούσαν λίγοι μήνες και ήδη η προσπάθεια διδασκαλίας της γλώσσας QUENYA, που δημιούργησε ο Τόλκιν, αρχίζει να αποδίδει καρπούς. Αυτή τη στιγμή λειτουργούν τρία τμήματα διδασκαλίας στον παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" (πληροφορίες στο τηλ.: 210 9012770) και ένα ακόμη νέο τμήμα ετοιμάζεται για τον Φεβρουάριο.



Για πρώτη φορά ο Τύπος όπως και η τηλεόραση στέκονται με μεγαλύτερη σοβαρότητα στο έργο του Τόλκιν στο σύνολό του, πέρα από το ευκαιριακό ενδιαφέρον που προκαλούν οι ταινίες της τριλογίας. Σιγά-σιγά ξεδιπλώνεται ο πλούτος του συγγραφικού έργου του, ενώ και η αγάπη που είχε για την ποίηση γίνεται ακόμη πιο αισθητή. Η εκμάθηση της γλώσσας δίνει την ευκαιρία σε όσους αγαπούν το συγγραφέα να εμβαθύνουν στην κοσμογονία του και να ανακαλύψουν την ομορφιά και τη λυρικότητα που είναι κρυμμένη στα βιβλία του.

Μέσα στους επόμενους μήνες θα υπάρχουν Ελληνες που θα χειρίζονται με άνεση την Quenya και θα μπορούν να μελετούν τις εργασίες σε αυτή τη γλώσσα που έχουν γίνει σε παγκόσμιο επίπεδο. Φυσικά, αυτό είναι μόνο η αρχή. Οι δυνατότητες που ανοίγονται με τη χρήση της γλώσσας καθώς και της Sindarin είναι πολλαπλές και καθορίζονται από το θαυμασμό που έχει ο καθένας για το έργο του Τόλκιν και τη δημιουργική ικανότητά του. Δύσκολα θα μπορούσε κάποιος να φανταστεί πριν από δύο χρόνια πόση απήχηση θα είχε το όνομα του Τόλκιν στην Ελλάδα. Είναι πια βέβαιο πως οι εξελίξεις ρέουν με μεγάλη ταχύτητα παρασυρόμενες πάντα, βέβαια, από την εμπορικότητα του θέματος, αλλά αναμφισβήτητα και από την ομορφιά που αυτό κρύβει μέσα του.

Το ταξίδι της φαντασίας συνεχίζεται και εμείς βρισκόμαστε εδώ να παρακολουθούμε από κοντά κάθε νέα εξέλιξη.

ΕΛΛΗΝΙΚΟ PLAYER'S HANDBOOK

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!



Επιτέλους, αυτές τις μέρες κυκλοφορεί το πρώτο βιβλίο για τους απανταχού της Ελλάδος adventurers: το Players Handbook του Dungeons & Dragons! Πρόκειται για το βασικό βιβλίο κανόνων για τους παίκτες που αγαπούν τα παιχνίδια ρόλων, τα παιχνίδια της απόλυτης περιπέτειας. Η Κάισσα, ξεκινώντας ένα μακρόπνοο εκδοτικό πρόγραμμα, θα φέρει τους Ελληνες αναγνώστες-παίκτες κοντά στο πιο μεγάλο (και κυρίαρχο) σύστημα κανόνων για τα παιχνίδια ρόλων, μεταφράζοντας στα ελληνικά όχι μόνο τα βιβλία των βασικών κανόνων, αλλά και τις πληροφορίες για τους κόσμους της φαντασίας, τα accessories που κυκλοφορούν κ.λπ., προσπαθώντας να δώσει την ευκαιρία και σε όσους δεν γνωρίζουν την αγγλική γλώσσα να συμμετάσχουν ισότιμα στο παιχνίδι.

Οπως προαναφέραμε, κυκλοφορεί το Players Handbook και θα ακολουθήσουν τον Φεβρουάριο το Character Sheet, τον Μάρτιο το Sunless Citadel και τον Απρίλιο το βασικό κουτί του D&D. Το καλοκαίρι θα κυκλοφορήσουν και τα επόμενα δύο βιβλία των βασικών κανόνων, το "Dungeon Master's Guide" και το "Monster Manual". Αυτά καθυστερούν επειδή οι Wizards of the Coast βγάζουν μια βελτιωμένη έκδοση των κανόνων και οι ελληνικές εκδόσεις πρέπει να είναι ενημερωμένες. Θα ακολουθήσουν και άλλα προϊόντα στην ελληνική σειρά του Dungeons & Dragons, που όμως δεν θα έχουν επίπτωση σε αυτούς που έχουν μάθει να παίζουν με την αγγλική έκδοση - τα βιβλία τους θα έρχονται κανονικά και δεν θα αντικατασταθούν από τα ελληνικά. Τα τελευταία απευθύνονται κυρίως σε παίκτες, οι οποίοι δεν θα μπορούσαν να συμμετάσχουν στο παιχνίδι λόγω της χρήσης της αγγλικής που σίγουρα περιορίζει τα όρια και την εμβέλεια του παιχνιδιού.

Σε επόμενο τεύχος του "PC Master" θα έχουμε την ευκαιρία να αποκαλύψουμε περισσότερα για τη σημαντική αυτή προσπάθεια που αφορά σε όλους τους Ελληνες role playing gamers.

Μ.Κ.



LEGIONS

ΤΟ ΝΕΟ ΣΕΤ ΤΟΥ MAGIC!

Μεγάλοι στρατοί συγκεντρώνονται στην περιοχή και δεν θα μας βγει σε καλό! Οχι, δεν αναφερόμαστε στη σύγκρουση στις πετρελαιοπηγές του Ιράκ αλλά στη χώρα του Magic: The Gathering, όπου για κάποιο εξίσου σημαντικό λόγο οι αντίπαλοι συγκεντρώνουν τους πιστούς στρατιώτες τους και ετοιμάζονται για τη μεγάλη σύγκρουση. Ετσι, η νέα επέκταση του παιχνιδιού με τον τίτλο Legions έρχεται ακριβώς την κατάλληλη στιγμή.

Η Legions περιλαμβάνει μόνο πλάσματα! Ναι, το ακούσατε σωστά, δεν υπάρχουν ούτε spells, ούτε instants, ούτε lands. Μόνο πλάσματα έτοιμα για πόλεμο και καταστροφή. Πλάσματα από όλες τις φυλές-χρώματα, που φτάνουν το μαγικό αριθμό 145. Είναι μια χορταστική επέκταση!

Φυσικά, δεν έρχονται μόνο τα πανίσχυρα πλάσματα να συναντήσουν τους φίλους τους από το Onslaught, την έκδοση καρτών του Σεπτεμβρίου. Νέοι μηχανισμοί έρχονται να αλλάξουν την τέχνη του πολέμου και να ανατρέψουν σίγουρες στρατηγικές, ανακατεύοντας για άλλη μία φορά την τράπουλα. Διάφοροι ψίθυροι ακούγονται γι' αυτά τα νέα, μυστικά όπλα, αλλά οι παρακάτω μάλλον είναι αληθινοί:

- Επιστρέφουν τα slivers "en masse".
- Ενας νέος μηχανισμός, η "πρόκληση" ("Provoke"). Οταν μια κάρτα επιτίθεται, αυτός που την ελέγχει μπορεί να κάνει untap ένα πλάσμα του αντιπάλου για να μπλοκάρει την επίθεση. Χαμός!
- **Double strike:** Το πλάσμα προκαλεί first strike ζημιά και μετά κανονική!
- **"Amplify":** Οταν το πλάσμα κατεβαίνει στο τραπέζι, κερδίζει τόσα +1/+1 counters όσες οι κάρτες με όμοια πλάσματα που αποκαλύπτει ο παίκτης.
- Το Morph ανανεώνεται, ένα πλάσμα από την πρώτη (alpha!) έκδοση (ο White Knight) εμφανίζεται ξανά και... οι εκπλήξεις δεν έχουν τελειωμό!

Οπως βλέπετε, οι Wizards of the Coast δεν αφήνουν τους παίκτες του Magic να ησυχάσουν. Το περιβάλλον του παιχνιδιού προσφέρει πάντα νέες προκλήσεις και συντελεί στο να κρατάει δίκαια την πρώτη θέση στην κατηγορία των παιχνιδιών που το ίδιο καθιέρωσε. Δεν είναι τυχαίο πως και στη χώρα μας, κρίνοντας από τον αριθμό των παικτών που συμμετέχουν στα επίσημα τουρνουά, βλέπουμε μια συνεχή και σταθερή άνοδο.

Μια ματιά στις νέες κάρτες της επέκτασης των Legions μπορεί κανείς να πάρει από τα τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας που διοργανώνονται από την Κάισσα στα καταστήματα που στηρίζουν το οργανωμένο παιχνίδι του Magic. Τα τουρνουά αυτά απευθύνονται και στους βετεράνους παίκτες που θέλουν πρώτοι να εντάξουν τις κάρτες στα ήδη ισχυρά decks τους, αλλά και στους νεότερους που θέλουν να λάβουν μέρος σε ένα τουρνουά σε ίσους όρους με τους παλιούς: Αυτό γίνεται γιατί όλοι παίζουν με τις κάρτες της νέας έκδοσης που θα παραλάβουν τη στιγμή του τουρνουά, οπότε δεν μετράνε οι συλλογές των καρτών που σίγουρα έχει ένας παλιότερος παίκτης. Φυσικά, η εμπειρία παίζει σημασία στο παιχνίδι, αλλά αυτή την κερδίζει κανείς με το χρόνο.

Στα τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας των Wizards όσοι παίκτες προλάβουν (μπορεί και όλοι!) κερδίζουν και μια foiled κάρτα αναμνηστική της έκδοσης, που δεν μπορεί κανείς να τη βρει αλλού.

Το πρόγραμμα των τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας έχει ως εξής:

Σάββατο, 1 Φεβρουαρίου: Κάισσα Θεσ/νίκης, Κάισσα Βικτωρίας, Παγκρατίου, Start Game Ηλιουπόλεως.

Κυριακή, 2 Φεβρουαρίου: Κάισσα Αμαρουσίου, Περιστερίου, Πειραιά, Γλυφάδας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα, στο 210 6929165.

Μ.Κ.

FRIDAY NIGHT MAGIC

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ!

Μια και ο λόγος για οργανωμένο παιχνίδι, οι παίκτες της Πάτρας πρέπει να πλέουν σε πελάγη ευτυχίας: Εφτασε και στην πόλη τους το Friday Night Magic, το πιο αγαπημένο από τα κομμάτια του οργανωμένου παιχνιδιού της Κάισσα και των Wizards of the Coast: τα τουρνουά που κάθε Παρασκευή συγκεντρώνουν τους παίκτες του Magic στα καταστήματα, σε μικρά ή μεγάλα τουρνουά διάφορων τύπων και μορφών, που τους δίνουν την ευκαιρία να κερδίσουν τις σπάνιες, μοναδικές κάρτες του FNM. Μάλιστα κερδισμένος δεν είναι μόνο ο νικητής του τουρνουά, αλλά και άλλοι δύο παίκτες, είτε με κριτήρια του fair play είτε με άλλα.



Το Friday Night Magic, όπως μας πληροφόρησε η Κάισσα, φιλοξενείται σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα και σε μερικά ακόμη, επιλεγμένα χάρη στη δυνατότητά τους να κρατήσουν ένα απαιτητικό πρόγραμμα όπως το FNM και η Αρένα. Αυτά είναι το Start Game Ηλιουπόλεως, το Soul Twinkles Νέου Κόσμου, το Dark Side Καλλιθέας και τώρα η Πάτρα με τα τουρνουά που διοργανώνει ο Εσπερος.

Για περισσότερες πληροφορίες για τα καταστήματα όπου διοργανώνεται το FNM ή για τις υπόλοιπες πλευρές του οργανωμένου παιχνιδιού της Κάισσα, μπορείτε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση www.kaissagames.com (το επίσημο site της Κάισσα) ή να τηλεφωνήσετε στην ανοικτή γραμμή πληροφοριών στο 210 6929165.

Μ.Κ.

Utopia





DEMON: THE FALLEN

ΤΟ ΝΕΟ RPG ΤΗΣ WHITE WOLF

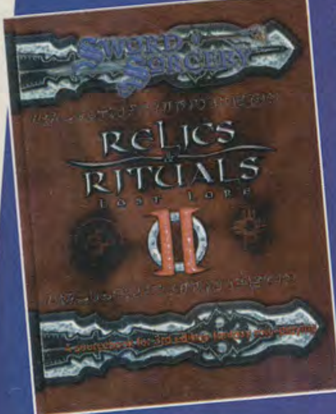
Τη χρονιά που μας άφησε η White Wolf εγκαινίασε δύο νέα καταπληκτικά Role Playing Games, που έγιναν ανάρπαστα. Το πρώτο (εξαντλημένο πλέον) ήταν το Engel, το οποίο δυστυχώς δεν προλάβαμε να πάρουμε ώστε να σας το παρουσιάσουμε, ενώ από το δεύτερο - το οποίο σας παρουσιάζουμε - καταφέραμε να ξεκλέψουμε ένα κομμάτι. Στο Demon: The Fallen, που άνετα συνδυάζεται με όλα τα προηγούμενα RPGs της White Wolf στον World of Darkness, οι ήρωες προσωποποιούν τους έκπτωτους αγγέλους του σκότους, οι οποίοι καταλαμβάνουν το σώμα ενός θνητού. Εγκλωβισμένος μέσα σε αυτή την εύθραυστη σάρκα του θνητού, διατηρώντας ορισμένες από τις παλιές δυνάμεις του, ο έκπτωτος άγγελος προσπαθεί να βρει το δρόμο για τη νέα γη της επαγγελίας, όπου το έδαφος βράζει και η Αποκάλυψη βρίσκεται προ των πυλών! Μέχρι στιγμής έχουν κυκλοφορήσει τα βιβλία "Demon: The Fallen" (οι κανόνες), "Demon the Fallen Storyteller's Companion" (screen) και η εισαγωγική νουβέλα "Lucifer's Shadow". Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο πλησιέστερο Fantasy Shop.

N.K.

RELICS & RITUALS II

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΕΥΧΕΣ!

Κατέφθασε το νέο βιβλίο από τη Sword & Sorcery, το οποίο συνεχίζει την άψογη δουλειά του προκατόχου του. Το "Relic & Rituals I" είναι από τα λίγα βιβλία που έγιναν πραγματικά ανάρπαστα, αποδεικνύοντας την ανάγκη του κοινού για περισσότερη μαγεία και ακόμα περισσότερες προσευχές. Στο νέο "Relics & Rituals" μπορείτε να βρείτε περισσότερους κανόνες για τη μαγεία, νέα spells-feats-magic items και prestige classes που συνδυάζονται άμεσα με το campaign setting Scarred Lands. Τέλος, γίνεται αναφορά στα Psionics με νέα powers και orders πιστών. Το "R&R II" θα γίνει ο νέος απαραίτητος σύντροφος για όλους τους DM μαζί με το "R&R I", τα "Creature Collection I & II" και φυσικά το φρεσκότατο "Tome of Horrors".



N.K.

MAGIC: THE GATHERING

ΤΑ ΕΠΕΡΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ!

Μέσα στον Μάρτιο θα διοργανωθούν τα regional tournaments, τα προκριματικά του Πανελληνίου Πρωταθλήματος του Magic: The Gathering σε όλη την Ελλάδα. Ετοιμάστε τις τράπουλές σας!

Στις 23 Φεβρουαρίου θα διοργανωθεί στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη το Pro Tour Qualifier για τη Γιοκοχάμα της Ιαπωνίας. Τα PTQs είναι από τα πιο δύσκολα τουρνουά για την κοινότητα του Magic, μια και μόνο ένας νικητής παίρνει το εισιτήριο για την πρόκριση στο Professional Tournament των δεκάδων χιλιάδων δολαρίων. Το επόμενο, λοιπόν, PT διοργανώνεται στη Γιοκοχάμα της Ιαπωνίας και η Κάισσα προσφέρει στον πρώτο νικητή κάθε Pro Tour Qualifier τα εισιτήρια για εκεί! Το τουρνουά είναι τύπου sealed Deck (οι παίκτες προμηθεύονται εκείνη τη στιγμή 1 deck και 2 boosters) και η τελική οκτάδα θα συναγωνιστεί σε booster draft.



Πληροφορίες στο 210 8813990 για το τουρνουά της Αθήνας και στο 210 6929165 γι' αυτό της Θεσσαλονίκης.

M.K.

THE BATTLE OF HELM'S DEEP

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ PRERELEASE!

Με την κυκλοφορία του Deluxe starter για το Lord of the Rings, The Two Towers Collectible Card Game ολοκληρώθηκε η εορταστική περίοδος και οδεύουμε ολοταχώς για το επόμενο expansion, το οποίο φέρει το όνομα της μεγαλύτερης πολιορκίας στην ιστορία του κινηματογράφου, την πολιορκία του οχυρού Helm's Deep! Το prerelease tournament θα πραγματοποιηθεί στις 23 Φεβρουαρίου στο Fantasy Shop στην Πλατεία Βικτωρίας (210 8231072). Οι θέσεις είναι περιορισμένες, γι' αυτό τρέξτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε, ειδάλλως η πολιορκία θα αρχίσει χωρίς εσάς.



N.K.


Η ΠΥΛΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ!!!
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ - ACTION FIGURES
ROLE PLAYING GAMES - CARD GAMES - COMIX
DEMON the fallen
ROBERT JORDAN
The Wheel Of Time
Ο Τροχός Του Κρόνου
Ο ΟΦΘΑΛΜΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
Α' ΜΕΡΟΣ
VAMPIRE
Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ
ΤΩΡΑ
FANTASY SHOP
ΚΑΙ ΣΤΟ
ΚΕΝΤΡΟ - ΕΞΑΡΧΕΙΑ!!!
ROBERT JORDAN - Ο ΤΡΟΧΟΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ
ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΕΠΟΣ
ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΜΕΤΑ ΤΟΝ
ΑΡΧΟΝΤΑ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ!
Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop
http://www.fantasyshop.gr • e-mail: info@fantasyshop.gr
FantasyShop
ΠΛ.ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, 3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103, ΤΗΛ. 210-8231072
ΚΗΦΙΣΙΑ, ΔΡΟΣΙΝΗ & Δ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 16, ΤΗΛ. 210-8016041
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10, ΤΗΛ. 210-5717977
ΚΕΝΤΡΟ, ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 43 - 45, ΤΗΛ. 210-3828877

DO IT YOURSELF

MAME32

Ρυθμίσεις και πολιτεία

του Αγγελου Cthulhu Κυρίτση

Μετά το άρθρο μου για το MAME που δημοσιεύθηκε στο τεύχος Ιανουαρίου, υπέπεσε στην αντίληψή μου μια μικρή δυσαρέσκεια εκ μέρους του κοινού, η οποία εκδηλώθηκε ποικιλοτρόπως. Η αιτία είναι ότι στον περιορισμένο χώρο που είχα, δεν μπόρεσα να περιγράψω πλήρως όλες τις ρυθμίσεις του προγράμματος. Σε αυτό το αφιέρωμα υπάρχουν όλα όσα θα θέλατε να μάθετε για τις ρυθμίσεις του MAME και διστάζατε να ρωτήσετε.

Η ΑΡΧΗ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΗΜΙΣΥ ΤΟΥ ΠΑΝΤΟΣ: DOWNLOAD

Το παρόν αφιέρωμα αφορά στις ρυθμίσεις του MAME32, αφού το γραφικό περιβάλλον του κυριολεκτικά μας λύνει τα χέρια ως προς τις ρυθμίσεις, ενσωματώνοντας πληθώρα sliders, buttons και boxes, χαρακτηριστικών απείρως πιο φιλικών προς το χρήστη από γραμμές εντολών του DOS.

Το πρώτο που πρέπει να κάνει οποιοσδήποτε επιθυμεί να ερευνήσει το μαγευτικό κόσμο του MAME, είναι να επισκεφτεί τη διεύθυνση http://www.classicgaming.com/mame32qa/down.htm και να διαλέξει το σύνδεσμο Mame32 Zip Distributable. Το πρόβλημα είναι ότι αντί να ξεκινήσει κατευθείαν το download, μεταφερόμαστε στη σελίδα του fileplanet, ενός οργανισμού ο οποίος αναλαμβάνει να αποθηκεύσει και να διαθέσει σε εμάς τους χρήστες πλήθος αρχείων μουσικής, βίντεο και παιχνιδιών. Μέχρι εδώ όλα καλά, αλλά για να κατεβάσουμε το MAME χρειάζεται να γραφτούμε στην υπηρεσία GameSpy. Μην ανησυχείτε, είναι εντελώς δωρεάν (τσάμπα πράγμα!) και θα χρειαστεί να γίνει μόνο μία φορά. Επιλέγουμε λοιπόν το σύνδεσμο "Click here to log in using GameSpyID" στο πάνω μέρος της σελίδας και αφού πατήσουμε OK στο μήνυμα που θα εμφανιστεί σε ορισμένα μηχανήματα ότι οι σελίδες που ακολουθούν ανήκουν σε ασφαλή σύνδεση, εμφανίζεται μπροστά μας η φόρμα εγγραφής. Αγνοούμε εντελώς στην παρούσα φάση τα δύο πρώτα κουτάκια με το γκρι πλαίσιο και προχωρούμε αμέσως μετά την ένδειξη "Sign Up For Your FREE GameSpy Account - Page 1". Στη φόρμα που ακολουθεί τα πεδία με τον κόκκινο αστερίσκο είναι υποχρεωτικό να συμπληρωθούν με τα στοιχεία σας. Τώρα, γι' αυτούς που δεν επιθυμούν να φακελωθούν σε μια εντελώς άγνωστη υπηρεσία, υπάρχουν καλά νέα. Δεν χρειάζεται να



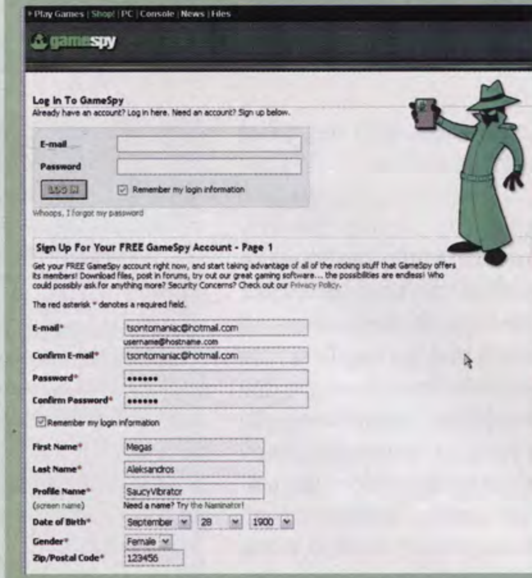
βάλετε τα αληθινά στοιχεία σας! Μην ξεχνάτε ότι στο Internet κανείς δεν ξέρει ότι είσαι σκύλος, αρκεί να ξέρεις να πληκτρολογείς! Φτιάξτε έναν λογαριασμό e-mail σε κάποιο δωρεάν Web mail, όπως το hotmail (www.hotmail.com) ή το Yahoo! (www.yahoo.com), για να τον χρησιμοποιείτε σε τέτοιες περιπτώσεις και έτσι ελαχιστοποιείται η πιθανότητα να κατακλυστεί το πραγματικό e-mail σας με άχρηστες και ενοχλητικές διαφημίσεις. Συμπληρώστε λοιπόν τη νέα διεύθυνσή σας στο αρμόδιο πεδίο, βάλτε κι ένα password που να θυμάστε εύκολα και τα υπόλοιπα τα αφήνω στη φαντασία σας (π.χ. First Name: Megas, Last Name: Aleksandros, ημερομηνία γέννησης 1900 κ.ο.κ.). Πριν να πατήσετε το next—› στο κάτω μέρος της οθόνης, κάντε κλικ για να αποεπιλέξετε το κουτάκι GameSpy Newsletters στο γκρι πλαίσιο ακριβώς από επάνω, για να μη γεμίσει το e-mail σας με διάφορες αηδίες.

Πατώντας το next—›, μας ζητούνται μερικές ακόμα πληροφορίες, οπότε θα χαρούμε πολύ να πούμε μερικά ακόμα ψέματα. Απαραίτητα είναι μόνο τα στοιχεία διεύθυνσης, οπότε συμπληρώστε ό,τι θέλετε (π.χ. Street Address 1: World Trade Center, State or Province: New York κ.λπ.) και αφού γεμίσετε όλα τα πεδία που έχουν κόκκινο αστερίσκο, πηγαίνετε στο κουμπί finish στο κάτω μέρος της σελίδας, πατήστε Ναι στο μήνυμα που μπορεί να βγει ότι αφήνετε τις σελίδες με ασφαλή σύνδεση, και μεταφέρεστε ξανά στην αρχική σελίδα του fileplanet.

Κάνοντας για άλλη μία φορά κλικ στο "Click here to log in using GameSpyID", εμφανίζεται μια νέα σελίδα που σας μεταφέρει στην ενότητα Free Public Servers. Επιλέξτε οποιοδήποτε από τα Downloads και στο παράθυρο που ανοίγει κάντε κλικ στο "Click here to begin download". Αφού διαλέξετε πού ακριβώς θέλετε να αποθηκεύσετε το αρχείο, έστω στο C:\ [διπλό κλικ στο "ο υπολογιστής μου", διπλό κλικ στο "τοπικός δίσκος (C:), κλικ στο κουμπί "Αποθήκευση"[, αρχίζει η διαδικασία. Το MAME είναι περίπου 3,25 MB, οπότε σε μια κανονική 56K σύνδεση θα κάνει γύρω στο ένα τέταρτο να κατέβει. Ουφ, πάει κι αυτό!

ΤΟ ΠΑΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΔΙΠΛΑΣΙΟ ΤΗΣ ΑΡΧΗΣ: ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Μετά κόπων και βασάνων πλέον υπάρχει στο δίσκο σας το αντικείμενο του πόθου, το αρχείο mame32v63b.zip. Τώρα έχω καλά και κακά νέα. Τα καλά νέα είναι ότι το MAME δεν απαιτεί πτυχίο κβαντικής μηχανικής, πυρηνικής φυσικής ή προχωρημένης αστρολογίας για να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Τα κακά νέα είναι ότι το MAME δεν είναι PlayStation, που απλώς βάζεις μέσα ένα CD και αρχίζει να παίζει.

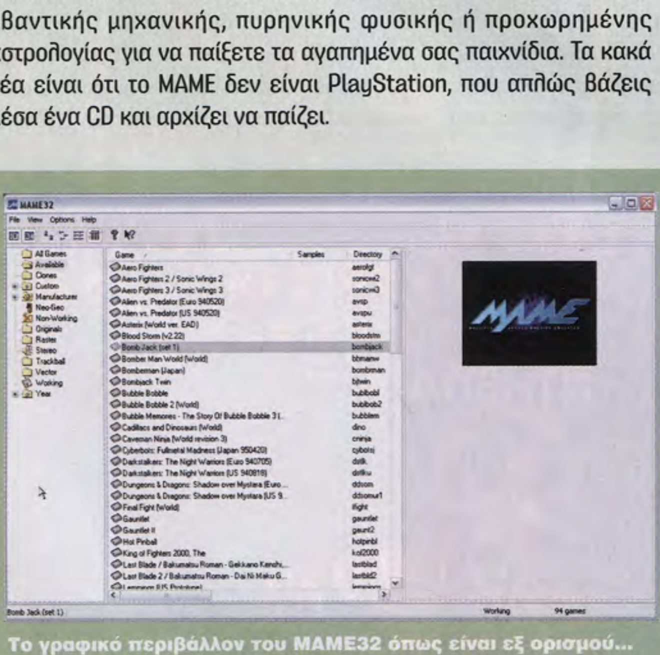


Να ένα τυπικό παράδειγμα των στοιχείων που μπορούμε να δώσουμε για την εγγραφή στο GameSpy.

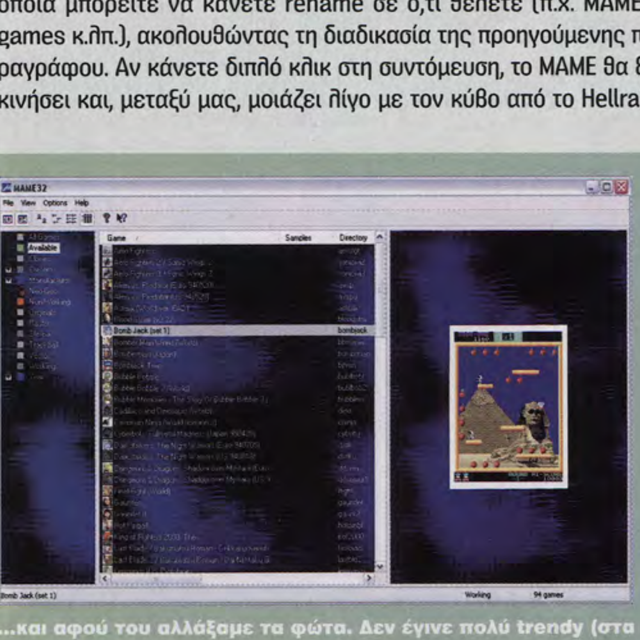
Κατ' αρχάς, το αρχείο που κατεβάσατε είναι συμπιεσμένο, άρα το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να το αποσυμπιέσετε. Αν δεν γνωρίζετε πώς ακριβώς γίνεται αυτό, σας παραπέμπω στο σχετικό box του άρθρου. Εστω λοιπόν ότι το αποσυμπιέζετε στο c:\mame32v63b. Συστήνω να κάνετε rename το φάκελο κάνοντας δεξί κλικ επάνω του, επιλέγοντας "Rename" (δεύτερο από κάτω) και όσο είναι επιλεγμένο το κείμενο (έχει σκούρο φόντο) γράψτε Mame και πατήστε Enter. Ανοίξτε το φάκελο με διπλό κλικ. Πρέπει να περιέχει μέσα 21 φακέλους και 2 αρχεία. Μη σβήσετε κανένα από αυτά για κανένα λόγο, καθώς όλα με τον τρόπο τους εξυπηρετούν το πρόγραμμα, ακόμα και αν είναι προσωρινά άδεια. Εχετε επιτυχώς εγκαταστήσει το MAME!

ΕΝΑΣ ΓΕΝΝΑΙΟΣ ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Το επόμενο που σας συμβουλεύω να κάνετε είναι να δημιουργήσετε μια συντόμευση του MAME στην επιφάνεια εργασίας. Για να γίνει αυτό, κάντε δεξί κλικ στο αρχείο mame32.exe και επιλέξτε send to—›Desktop as shortcut. Πάνω στην επιφάνεια εργασίας θα δημιουργηθεί η συντόμευση "Shortcut to mame32.exe", την οποία μπορείτε να κάνετε rename σε ό,τι θέλετε (π.χ. MAME ή games κ.λπ.), ακολουθώντας τη διαδικασία της προηγούμενης παραγράφου. Αν κάνετε διπλό κλικ στη συντόμευση, το MAME θα ξεκινήσει και, μεταξύ μας, μοιάζει λίγο με τον κύβο από το Hellrais-



Το γραφικό περιβάλλον του MAME32 όπως είναι εξ ορισμού...



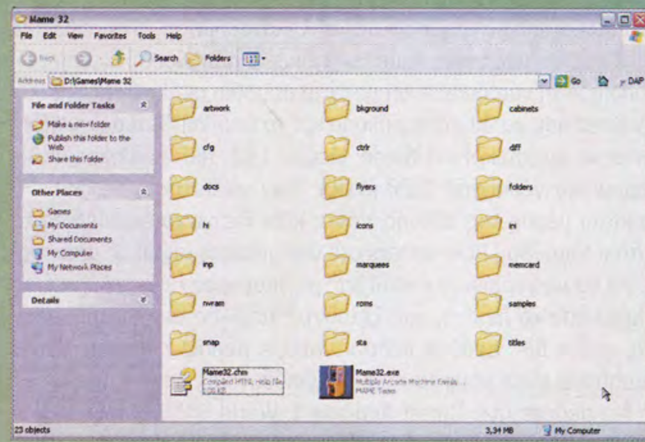
...και αφού του αλλάξαμε τα φώτα. Δεν έγινε πολύ trendy (στα όρια του kits);

er: αν αρχίσεις να παίζεις μαζί του, η ζωή σου δεν θα είναι ποτέ πια ίδια...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Υποθέτω ότι έχετε ήδη διαβάσει το αφιέρωμα στο MAME του τεύχους Ιανουαρίου (αν δεν το έχετε διαβάσει, έχετε 10 λεπτά στη διάθεσή σας. Αν αποτύχετε, θα βλέπετε κάθε βράδυ στον ύπνο σας τον Κράτσα, που σαν άλλος Freddy Krueger θα σας βάλει να γράφετε reviews και όταν ξυπνήσετε, τα δάκτυλά σας θα είναι πιασμένα από το γράψιμο και η πλάτη σας ματωμένη από το μαστίγιο...) και άρα έχετε ήδη επισκεφτεί κάποιο site για να κατεβάσετε τα παιχνίδια των ονείρων σας. Το επόμενο βήμα είναι να κάνετε διπλό κλικ στη συντόμευση του MAME που δημιουργήσατε, ώστε να ανοίξει το παράθυρο του προγράμματος. Συστήνω να πάτε το δείκτη στην κάτω δεξιά γωνία μέχρι να γίνει διαγώνιο βελάκι, να κάνετε κλικ και κρατώντας το πατημένο να τραβήξετε το ποντίκι προς τα κάτω δεξιά, για να μεγαλώσετε το παράθυρο. Οταν το έχετε στο επιθυμητό μέγεθος, αφήστε το κουμπί του mouse. Το παράθυρο είναι χωρισμένο σε τρία μέρη. Η αριστερή στήλη περιέχει τους εξής φακέλους, από πάνω προς τα κάτω: All Games, Available, Clones, CPU, Custom, Favorites, Genre, Manufacturer, Non-Working, Originals, Raster, Snd, Source, Stereo, Trackball, Vector, Version, Working και Year. Αν θέλετε να μάθετε τι κάνουν όλοι τους, σας παραπέμπω στο σχετικό box του άρθρου. Αλλιώς κάντε κλικ στο δεύτερο φάκελο Available, για να δείτε τα διαθέσιμα παιχνίδια σας. Στην κεντρική στήλη φαίνονται τα περιεχόμενα του εκάστοτε φακέλου

Αν εγκαταστήσατε σωστά το MAME, τότε ο φάκελος εγκατάστασης (στη συγκεκριμένη περίπτωση D:\Games\Mame 32\) θα δείχνει ακριβώς έτσι.



που είναι επιλεγμένος και στη δεξιά προς το παρόν έχει μόνο μία εικόνα με το λογότυπο του MAME σε όποια από τις καρτέλες Snapshot, Flyer, Cabinet, Marquee και Title πάτε. Τώρα, αν κάνατε κλικ στο φάκελο Available και η κεντρική στήλη δεν δείχνει απολύτως τίποτε, αυτό δεν σημαίνει ότι τα παιχνίδια που με κόπο κατεβάσατε εξαφανίστηκαν, αλλά ότι το πρόγραμμα κοιτάζει σε λάθος μέρος για να τα βρει.

Για να δει το MAME τα παιχνίδια που έχετε διαθέσιμα, πρέπει να κάνετε το εξής: Ανοίξτε το φάκελο όπου εγκαταστήσατε το πρόγραμμα όπως περιγράψαμε στην ενότητα Εγκατάσταση (έστω c:\mame) και από τους 21 φακέλους βρείτε και ανοίξτε το φάκελο roms. Εδώ πρέπει να μεταφέρετε τα ROMs των παιχνιδιών που κατεβάσατε για να τα αναγνωρίσει το πρόγραμμα. Παρόλο που τα παιχνίδια είναι συνήθως σε συμπιεσμένα αρχεία, δεν χρειάζεται να τα αποσυμπιέσετε, απλώς βάλτε το .zip αρχείο μέσα στο φάκελο roms και είναι εντάξει. Επειτα πηγαίνετε στο MAME, στο φάκελο Available. Θα συνεχίσει να μη δείχνει τίποτε, αλλά μην πανικοβάλλεστε. Πατήστε F5 στο πληκτρολόγιο και το πρόγραμμα θα αρχίσει να ψάχνει για νέα παιχνίδια. Αφού το κάνετε αυτό, κλείστε και ανοίξτε ξανά το πρόγραμμα, οπότε θα βρει αυτά που βάλατε στο φάκελο roms και θα τα εμφανίσει στο κεντρικό τμήμα της οθόνης. Οποτε προσθέτετε ή αφαιρείτε παιχνίδια από τη συλλογή σας, πρέπει να πατάτε το F5 μέσα στο MAME για να αναγνωρίσει την αλλαγή.

Καλά όλα αυτά, αλλά για να παίξετε, τι πρέπει να κάνετε; Πολύ απλά, διπλό κλικ στον τίτλο του παιχνιδιού που θέλετε να παίξετε όταν βρίσκεστε στο φάκελο Available. Αν το παιχνίδι δεν έχει κάποιο πρόβλημα και είναι συμβατό με την έκδοση του MAME που έχετε κατεβάσει (ορισμένες φορές όταν αλλάζουν οι εκδόσεις κάποια παλιά παιχνίδια δεν παίζουν), τότε θα





Οι λειτουργίες "Insert Coin" καθώς και οι "Press Start" για κάθε παίκτη, γίνονται με τα οριζόντια αριθμητικά πλήκτρα.

αρχίσει να τρέχει. Επίσης, θα ήθελα να προσθέσω ότι ορισμένες κατηγορίες παιχνιδιών, όπως αυτά του Neo-Geo, εκτός από αυτό καθεαυτό το ROM χρειάζονται και το αντίστοιχο BIOS, ένα μικρό συμπιεσμένο αρχείο το οποίο μπαίνει στο φάκελο roms (το BIOS του Neo-Geo είναι μόλις 56K). Γι' αυτό, πριν να αρχίσετε να μας βρίζετε που δεν μπορείτε να παίξετε King Of Fighters 2001, κάντε τον κόπο και κοιτάξτε στο site απ' όπου κατεβάσατε τα παιχνίδια, καθώς υπάρχει μια καλή πιθανότητα να βρείτε και το απαραίτητο BIOS. Στο site www.mame.dk θα δείτε αν ένα οποιοδήποτε παιχνίδι έχει την ανάγκη συγκεκριμένου BIOS για να τρέξει.

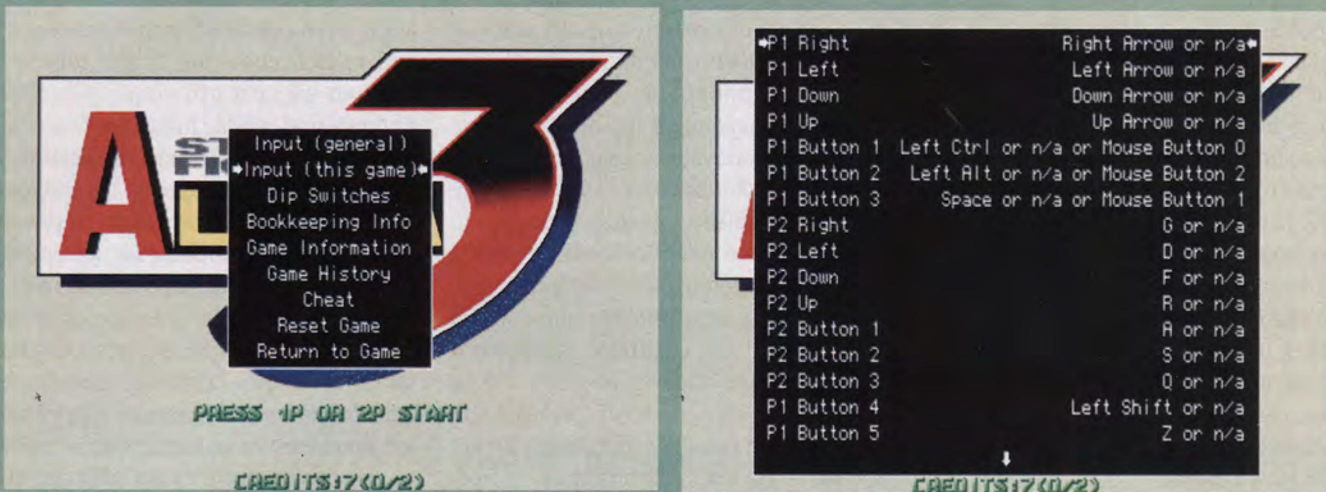
Τώρα θα αναφέρω τις απολύτως απαραίτητες ρυθμίσεις για να παίξετε οποιοδήποτε παιχνίδι. Αν ενδιαφέρεστε για πιο προχωρημένες αλλαγές, υπάρχουν πιο αναλυτικά στην ενότητα Ρυθμίσεις. Κάντε λοιπόν διπλό κλικ στο παιχνίδι της επιλογής σας και, αν όλα πήγαν καλά, εμφανίστηκε μια μαύρη οθόνη, που με άσπρα γράμματα αναφέρει ότι η χρήση των emulators με ROMs των οποίων δεν είστε ιδιοκτήτης (δηλαδή δεν σας ανήκει το πραγματικό μηχάνημα που παίζει το παιχνίδι) είναι παράνομη και σας πληροφορεί πως στην περίπτωση που δεν έχετε το δικαίωμα να παίξετε, πατάτε ESCape, αλλιώς OK για να συνεχίσετε. Τώρα επειδή αμφιβάλλω πάρα πολύ αν έχετε σπίτι σας έστω και ένα κερματοφάγο ηλεκτρονικό από αυτά που μέχρι πρότινος βλέπαμε στα μπιλιάρδα, αυτό σημαίνει ότι δεν έχετε το νομικό δικαίωμα να παίξετε κανένα παιχνίδι. Δηλαδή τσάμπα τόσος κόπος να κατεβάσετε και να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα και τα παιχνίδια του; Οχι βέβαια. Απλώς μπορούμε να κάνουμε τα στραβά μάτια σε αυτή την ειδοποίηση και να παίξουμε σαν άνθρωποι. Πιστέψτε με, δεν υπάρχει καμία περίπτωση μια διμοιρία των ΜΑΤ να μπουκάρει σπίτι σας επειδή παίξατε ένα παιχνίδι στο MAME. Πατάμε λοιπόν στο πληκτρολόγιο "o" και μετά "k" και προσπερνάμε τη συγκεκριμένη οθόνη. Βεβαίως, η ψυχή σας θα καίγεται για πάντα στο πυρ το εξώτερον που είπατε αισχρά κι ελεεινά ψέματα στο καημένο κι αθώο πρόγραμμα, αλλά, όπως είπα και στο αφιέρωμα στο MAME, μην ανησυχείτε, θα έχετε τις δικές μας ψυχές να καίγονται παρέα! Σημειωτέον ότι αυτό το μήνυμα της νομικής προειδοποίησης θα εμφανιστεί μόνο την πρώτη φορά που θα τρέξετε το παιχνίδι, οπότε μετά το πρώτο OK δεν θα σας ξαναενοχλήσει για το συγκεκριμένο τίτλο. Τώρα σε ορισμένα παιχνίδια εμφανίζει κάποια ενημερωτικά μηνύματα για προβλήματα, τα περισσότερα βέβαια εκ των οποίων δεν επηρεάζουν παρά ελάχιστα το παιχνίδι. Αν ζητάει OK για να συνεχίσει, πατάτε ξανά "o" και μετά "k". Αυτά τα προειδοποιητικά μηνύματα θα εμφανίζονται κάθε φορά που τρέχετε το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Η επόμενη οθόνη που εμφανίζεται αναφέρει κάποια πληροφοριακά στοιχεία για την πραγματική πλακέτα του παιχνιδιού (όπως ανάλυση οθόνης, CPU, τσιπ

Οι φάκελοι

Ορίστε μια σύντομη περιγραφή του τι εμφανίζεται στο κεντρικό τμήμα του προγράμματος όταν επιλέγετε οποιονδήποτε από τους φακέλους που βρίσκονται αριστερά:

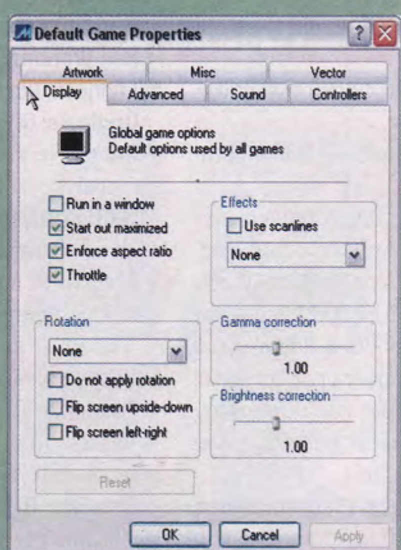
- **All Games:** Εμφανίζονται όλα τα παιχνίδια που μπορεί να τρέξει το MAME. Αυτά που δεν έχετε κατεβάσει έχουν το εικονίδιο με ένα κόκκινο σήμα απαγόρευσης. Γενικά δεν είναι πολύ χρήσιμες οι πληροφορίες του φακέλου για να παίξετε, αλλά πιο πολύ για να δείτε τι παιχνίδια υπάρχουν συνολικά διαθέσιμα και, αν σας ενδιαφέρει κάποιο, να το αναζητήσετε στις σχετικές σελίδες του Internet.
- **Available:** Δείχνει ποια παιχνίδια έχετε και μπορείτε να παίξετε, κάνοντας διπλό κλικ πάνω στον τίτλο τους.
- **Clones:** Συγκεντρωτικά όλοι οι κλώνοι παιχνιδιών που υποστηρίζει το MAME.
- **CPU:** Κάνοντας κλικ στο + που έχει στα αριστερά του ο φάκελος, εμφανίζονται μια σειρά από ακαταλαβίστικες ονομασίες. Αυτές είναι τα ονόματα των διαφορετικών επεξεργαστών που χρησιμοποιούν τα διάφορα παιχνίδια (π.χ. ο 68000 είναι ένας επεξεργαστής της Motorola, ο οποίος, αν δεν κάνω λάθος, ήταν και στο Sega MegaDrive). Επιλέγοντας οποιοδήποτε από αυτά, στο κεντρικό τμήμα εμφανίζονται τα παιχνίδια που βασίζονταν στο συγκεκριμένο επεξεργαστή. Πατώντας το - στα αριστερά του CPU, κλείνει το υπομενού που είχε ανοίξει με το +
- **Custom:** Περιέχει δύο επιλογές, το "Fighters +" και το Golden Age. Στην πρώτη εμφανίζει συγκεντρωτικά τα καλύτερα fighting games που υποστηρίζει το MAME και στη δεύτερη ορισμένα από τα πιο κλασικά παιχνίδια όλων των εποχών.
- **Favorites:** Εδώ αποθηκεύονται όλα τα παιχνίδια στα οποία έχετε κάνει μέσα από το MAME δεξί κλικ και "Add to Custom folder..." (τρίτη επιλογή από επάνω), μετά "favorites" και, τέλος, OK.
- **Genre:** Τα παιχνίδια χωρισμένα ανά είδος (Baseball, Fighter, Puzzle κ.λπ.).
- **Manufacturer:** Κάνοντας κλικ στο + βλέπετε όλους τους διαφορετικούς κατασκευαστές, παιχνίδια των οποίων περιλαμβάνονται στο MAME. Αν επιλέξετε οποιονδήποτε από αυτούς, θα εμφανιστούν μόνο τα παιχνίδια που έχει παράγει ο συγκεκριμένος, π.χ. τα παιχνίδια της Capcom, της SNK κ.λπ.
- **Non-Working:** Ολα τα παιχνίδια που δεν έχουν ακόμα εξομοιωθεί πλήρως και άρα δεν δουλεύουν.
- **Originals:** Ολα τα παιχνίδια εκτός των κλώνων.
- **Raster:** Τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν γραφικά από έγχρωμες εικόνες ονομάζονται raster. Είναι το αντίθετο του Vector.
- **SND:** Κατηγοριοποίηση με βάση το chip ήχου που χρησιμοποιούσε το ηλεκτρονικό (αν είναι δυνατόν δηλαδή!).
- **Source:** Τα παιχνίδια χωρισμένα ανάλογα με τον πηγαίο κώδικα προγραμματισμού.
- **Stereo:** Τα παιχνίδια που έχουν στερεοφωνικό (και όχι στέρεο-φονικό) ήχο.
- **Trackball:** Τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν Trackball.
- **Vector:** Τα παιχνίδια που τα γραφικά τους αποτελούνται από διανυσματικά γεωμετρικά σχήματα (Vectors).
- **Version:** Τα παιχνίδια που προστίθεντο σε κάθε έκδοση του MAME, από την 0.1 μέχρι την 0.63.
- **Working:** Ολα τα παιχνίδια που δουλεύουν στην εντέλεια.
- **Year:** Κατηγοριοποίηση ανά έτος κατασκευής του παιχνιδιού.



Επειδή μια φωτογραφία ισούται με 1.000 λέξεις, πάρτε 2.000 λέξεις, πρώτον, για το in-game μενού ρυθμίσεων και, δεύτερον, για τις τοπικές ρυθμίσεις χειρισμού, το χαρακτηριστικό που μάλλον θα αλλάζετε συχνότερα στο παιχνίδι.

ήχου), τα οποία δεν φαντάζομαι ότι σας ενδιαφέρουν και πολύ. Για να προσπεράσετε "Press Any Key". Είμαι σίγουρος ότι είστε αρκετά έξυπνοι για να μην ψάξετε στο πληκτρολόγιο για το κουμπί που γράφει επάνω του "Any", γιατί πολύ απλά δεν υπάρχει. Πατήστε λοιπόν οποιοδήποτε κουμπί και θα προχωρήσετε στο κυρίως παιχνίδι. Πολλές φορές θα εμφανιστούν αμέσως μετά μερικές περίεργες οθόνες, στις οποίες δεν χρειάζεται να δώσετε σημασία, καθώς είναι κάποιοι διαγνωστικοί έλεγχοι που έκανε το ηλεκτρονικό κάθε φορά που ξεκινούσε και έχουν μεταφερθεί πιστά και στο MAME. Σπάνια παρουσιάζονται κάποια προβλήματα στον έλεγχο, τα οποία όμως δίνουν οδηγίες για το πώς να συνεχίσετε. Αν σας παραπέμπει να "press any key", συστήνω να χρησιμοποιήσετε το αριστερό Ctrl γιατί αναγνωρίζει μόνο τα κουμπιά που χρησιμοποιούνται για να παίξετε το παιχνίδι και όχι όλα τα κουμπιά του πληκτρολόγιου. Στο μόνο μέχρι στιγμής παιχνίδι όπου αντιμετώπισα μεγάλο πρόβλημα είναι στο Bubble Memories (Bubble Bobble 3), γιατί μου έβγαζε ένα ακαταλαβίστικο μήνυμα "PUSH TEST SWITCH BACKUP DATA FAILED" και στην αρχή ό,τι και να πάταγα δεν καταλάβαινε τίποτε. Η μόνη λύση είναι να πατήσετε το F2 και στο menu που θα σας εμφανίσει, πηγαίνετε με τα βελάκια κατευθείαν στην τελευταία επιλογή EXIT (RESET), πατήστε το αριστερό Ctrl και το ενοχλητικό μήνυμα δεν θα σας ενοχλήσει ποτέ ξανά. Γενικά, για τέτοιες περίεργες περιπτώσεις, στη σελίδα www.mame.dk θα βρείτε για οποιοδήποτε παιχνίδι τι ακριβώς πρέπει να κάνετε για να παρακάμπτετε τέτοιου είδους προβλήματα.

Μετά κόπων και βασάνων καταφέραμε να βρισκόμαστε στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού όπου διακαώς επιθυμούμε να παίξουμε, στην οποία αναβοσβήνει η γνωστή ένδειξη "Insert Coin". Εδώ είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να πω πέντε πράγματα για το χειρισμό. Πατώντας το 5 που βρίσκεται πάνω από τα γράμματα (όχι αυτό στο αριθμητικό πληκτρολόγιο), είναι σαν να ρίχνουμε κέρμα στο ηλεκτρονικό, οπότε αυξάνονται τα credits μας και συνήθως εμφανίζεται η ένδειξη "push 1P or 2P start". Τα 1, 2, 3, 4 στη σειρά των αριθμών είναι τα αντίστοιχα start buttons, οπότε για να παίξετε ως παίκτης 1, πατήστε το 1 κ.λπ. Ορισμένα παιχνίδια αξιοποιούν τα 6, 7, 8 σαν κερματοδέκτες για τους παίκτες 2, 3, 4 αντίστοιχα. Από εκεί και πέρα, όσον αφορά στα κουμπιά, αυτά που θα σας χρειαστούν είναι τα εξής:



Από αυτό το παράθυρο γίνονται οι περισσότερες ρυθμίσεις για τα παιχνίδια.

- Button 1 = Αριστερό Ctrl
- Button 2 = Αριστερό Alt
- Button 3 = Space
- Button 4 = Αριστερό Shift
- Button 5 = Z
- Button 6 = X
- Για κίνηση τα βελάκια (όχι αυτά του αριθμητικού πληκτρολόγιου)
- Pause = P
- Shift+F7 και μετά ένας αριθμός 0-9 = Save State (αποθηκεύεται ένα αρχείο με το σημείο όπου βρίσκεστε στο συγκεκριμένο παιχνίδι στον αριθμό που επιλέξατε)
- F7 και ένας αριθμός 0-9 = Load State (επιστρέφει το παιχνίδι στο σημείο όπου το είχατε σώσει)

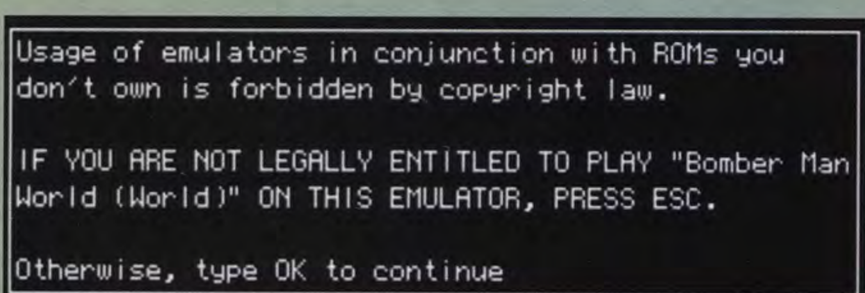
Εννοείται βεβαίως ότι σε παιχνίδια που αξιοποιούν μόνο π.χ. δύο κουμπιά, τα υπόλοιπα είναι ανενεργά. Τώρα αν θέλετε να αλλάξετε χειρισμό για οποιονδήποτε λόγο, σας παραπέμπω στην ενότητα Ρυθμίσεις. Οταν κάποια στιγμή βαρεθείτε το παιχνίδι ή έχετε βάλει στοίχημα με τον ξάδερφό σας ότι θα τον κερδίσετε αλλά χάνετε κατά κράτος, πατώντας το Escape σταματάει το παιχνίδι και βγαίνετε στο αρχικό menu του MAME για να διαλέξετε άλλο παιχνίδι ή να το κλείσετε.

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Για λόγους ευκολίας θα χωρίσω τις ρυθμίσεις σε δύο κατηγορίες, τις εντός και τις εκτός παιχνιδιού. Οσον αφορά στις εκτός παιχνιδιού ρυθμίσεις του προγράμματος, πηγαίνοντας στο menu "Options" στο πάνω αριστερά μέρος του παραθύρου, πηγαίνουμε κατ' αρχάς στο "Default Options...". Τα υπόλοιπα σας συστήνω να μην τα πειράξετε αν δεν ξέρετε τι ακριβώς κάνετε, καθώς δεν επηρεάζουν θετικά τα παιχνίδια που θα παίζετε και μια λάθος ρύθμιση μπορεί να σας προκαλέσει και προβλήματα. Στο "Default Options...", λοιπόν, μπορούμε να θέσουμε ορισμένες προδιαγραφές σχετικές με τα γραφικά και τον ήχο των παιχνιδιών που θα επηρεάζουν όλα τα ROMs. Ξεκινώντας από το Display, αυτό που προτείνω είναι να επιλέξετε το κουτάκι "Run in a window" και να πατήσετε Apply, μια και έτσι τα γραφικά είναι αρκετά καλύτερα και μπορείτε πιο άνετα να εναλλάσσεστε ανάμεσα στο MAME και οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή (μη σας πιάσει ο διευθυντής σας να παίζετε Pac-Man, κρίμα είναι). Στην καρτέλα Advanced τσεκάρετέ τα όλα εκτός από το "Sync to monitor refresh", ώστε τα παιχνίδια που είναι γραμμένα για 25FPS να μην παίζουν, π.χ., στα 100 που είναι τα Hertz της οθόνης, αφού σε αντίθεση με τα σύγχρονα παιχνίδια θα τρέχουν τέσσερις φορές πιο γρήγορα, σε σημείο να μην παίζονται! Στους controllers μπορείτε από το Drop Down menu να επιλέξετε κάποιο από τα ειδικά arcade χειριστήρια που έχουν φτιαχτεί για το παιχνίδι ή από το κουτάκι το light gun input, αν βεβαίως έχετε ένα από αυτά (τυχερούληδες!), και να μην πειράξετε τίποτε από τα άλλα. Τέλος, στο Miscellaneous μπορείτε να επιλέξετε το "Enable game cheats" αν θέλετε να είναι ενεργά τα cheats του παιχνιδιού. Το πώς μπορείτε να κλέψετε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, θα το αναπτύξω στο σχετικό box. Αφού τελειώσετε με όλες τις επιλογές, πατήστε το κουμπί OK και θα αποθηκευτούν. Τώρα αν κάποιο παιχνίδι έχει πρόβλημα με αυτές τις ρυθμίσεις, κάνοντας δεξί κλικ πάνω στον τίτλο του και επιλέγοντας Properties έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε μεμονωμένα για το συγκεκριμένο τίτλο οποιαδήποτε παράμετρο χρειαστεί και να το επανεκκινήσετε .

* Πίσω ξανά στο menu "Options" όπου τώρα επιλέγουμε "Interface options...". Εδώ προτείνω να ξετσεκάρετε τα δύο κάτω-κάτω κουτάκια ("Show disclaimer" και "Show game info") για να μη σας τα πρήζει (τ' αυτιά, έτσι;) το πρόγραμμα με το ότι είστε παράνομοι, ρουφιάνοι, χαφιέδες και δοσίλογοι, αν παίζετε, ενώ δεν σας ανήκει το ηλεκτρονικό (και γλιτώνετε και από το OK που έπρεπε να πατάτε), καθώς και με τις μάλλον άχρηστες hardware πληροφορίες. Ετσι το παιχνίδι θα ξεκινάει κατευθείαν με το διπλό κλικ. Επίσης, αν χρησιμοποιείτε πολλαπλά backgrounds (δείτε την παράγραφο "ΔΙΑΦΟΡΑ"), χρειάζεται να επιλέξετε το κουτάκι "Select random background image" (τέταρτο από την αρχή). Τα υπόλοιπα αφήστε τα ως έχουν και πατήστε OK για να αποθηκευτούν οι ρυθμίσεις σας.

Εντός του παιχνιδιού οι ρυθμίσεις είναι ελαφρώς πιο περίπλοκες, αλλά και πολύ περισσότερο ζωτικές. Ας πάρουμε ως παράδειγμα ότι θέλετε να παίξετε ένα παιχνίδι διπλό. Τα default κουμπιά δεν βολεύουν καθόλου για να παίξουν 2 παίκτες ταυτόχρονα, πόσο μάλλον τρεις ή τέσσερις που υποστηρίζουν κάποια παιχνίδια. Πατώντας το Tab, εμφανίζεται το In game menu, απ' όπου μπορείτε να κάνετε τις αλλαγές σας. Με τα βελάκια πάτε πάνω/κάτω και επιλέγετε κάποιο στοιχείο με το Enter. Την πρώτη επιλογή "Input (general)" συνιστώ να μην την πειράξετε, εκτός αν ξέρετε πολύ καλά τι κάνετε. Από αυτήν αλλάζουν οι εξ ορισμού ρυθμίσεις χειρισμού για όλα τα παιχνίδια, αλλά τα λάθη δεν συγχωρούνται. Συστήνω λοιπόν να πάτε κατευθείαν στη δεύτερη επιλογή "Input (this game)", όπου μπορείτε να κάνετε τοπικά τις αλλαγές σας. Για να αλλά-



Το ενημερωτικό μήνυμα πως αν δεν έχουμε το νομικό δικαίωμα να παίξουμε το παιχνίδι, ας πατήσουμε Escape. Μα καλά, για βλάκες ψάχνουν;

Αποσυμπίεση αρχείων

Για εσάς που κάνετε τα πρώτα βήματά σας στον υπολογιστή, σε αυτό το box εξηγούμε πέντε πράγματα για την αποσυμπίεση των αρχείων.

Κατ' αρχάς, το να είναι ένα αρχείο συμπιεσμένο σημαίνει πως έχει μειωθεί ο όγκος του για να μεταφέρεται ευκολότερα και γρηγορότερα. Για να χρησιμοποιήσουμε όμως τα περιεχόμενά του, πρέπει να το αποσυμπιέσουμε. Τα περισσότερα συμπιεσμένα αρχεία έχουν κατάληξη .zip και το γνωστότερο πρόγραμμα αποσυμπίεσης ονομάζεται WinZip. Για να δείτε αν υπάρχει στον υπολογιστή σας, σε έναν οποιονδήποτε φάκελο κάντε δεξί κλικ και αν δείτε στο μενού την επιλογή WinZip, τότε προσπεράστε την επόμενη παράγραφο και πηγαίνετε στην τελευταία.

Αν δεν υπάρχει η προαναφερθείσα επιλογή, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.winzip.com/ddchomea.htm, επιλέξτε το "Download WinZip 8.1 SR-1" (οποιοδήποτε από τα δύο, δεν έχει καμία σημασία) και θα κατεβάσετε το αρχείο winzip81.exe στον υπολογιστή σας. Με διπλό κλικ ανοίξτε το, επιλέξτε setup και από εκεί και πέρα κάντε τις εξής επιλογές χωρίς να πειράξετε τίποτε άλλο αν δεν γνωρίζετε τι ακριβώς κάνει: OK—› Next—› Yes—› Next—› Start with WinZip classic—› Next—› Next—› Next—› Finish—› Close και με το x πάνω δεξιά κλείστε το παράθυρο. Αυτή είναι μια διαδικασία η οποία χρειάζεται να γίνει μόνο μία φορά.

Κάντε δεξί κλικ πάνω στο αρχείο με κατάληξη .zip που θέλετε να αποσυμπιέσετε. Πηγαίνετε στην επιλογή WinZip και στο υπομενού επιλέξτε την τρίτη επιλογή από επάνω: "Extract to folder [...]". Μπορεί να εμφανιστεί ένα παράθυρο στο οποίο πρέπει να πατήσετε "I Agree" για να συνεχίσετε, αλλά στο τέλος εμφανίζεται ένας νέος φάκελος που φέρει το ίδιο όνομα με το συμπιεσμένο αρχείο, περιέχει αποσυμπιεσμένα τα περιεχόμενά του κι έτοιμα προς χρήση!





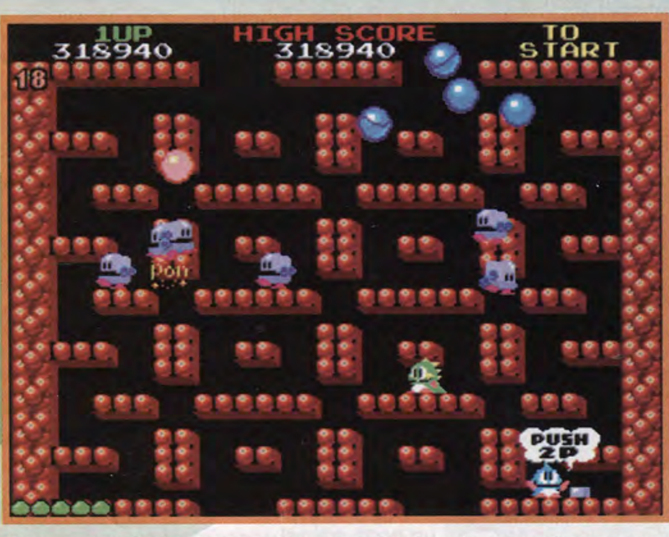
Ακόμα και τα coin-ops είχαν cheats. Με το MAME θα τα ανακαλύψετε.

ξετε κάποιο χειρισμό, πηγαίνετε το δείκτη σε αυτόν χρησιμοποιώντας τα βελάκια, πατήστε Enter και μετά το νέο κουμπί. Για μεγαλύτερη ευκολία, αν χωρίς να έχετε πρώτα αλλάξει το αντικείμενο που είναι επιλεγμένο ξαναπατήσετε Enter και πατήσετε ένα άλλο κουμπί, τότε θα αντιστοιχηθούν και τα δύο στην ίδια λειτουργία (π.χ. P1 Button 1—›A or L). Αν πατήσετε πάλι το Enter χωρίς να έχετε μετακινήσει τα βελάκια, θα αντιστοιχηθεί και τρίτο κ.ο.κ. Αν τώρα κάποια αλλαγή δεν σας ικανοποιεί, πατήστε Enter και αμέσως μετά Escape και θα επιστρέψει ο χειρισμός στη default τιμή. Αφού τελειώσετε με τις ρυθμίσεις αυτές, πατήστε Escape για να πάτε στο προηγούμενο menu. Από τις υπόλοιπες επιλογές θα σας χρειαστούν μόνο οι τρεις τελευταίες. Τα cheats τα εξηγώ εκτενώς στο σχετικό box, το Reset Game ξεκινάει το παιχνίδι από την αρχή και βεβαίως το return to game κλείνει το menu για να συνεχίσουμε από εκεί όπου ήμασταν. Προσοχή, με το Tab δεν παγώνει το παιχνίδι, οπότε συστήνω να πατήσετε πρώτα το P για να κάνετε pause και μετά να αλλάξετε τις ρυθμίσεις.

ΔΙΑΦΟΡΑ

Ηδη αν έχετε διαβάσει μέχρι εδώ, γνωρίζετε σχεδόν τα πάντα για να παίξετε οποιοδήποτε παιχνίδι στο MAME. Υπάρχουν μερικά στοιχεία όμως τα οποία θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως "το κερασάκι στην τούρτα", κάποιες εικαστικές επεμβάσεις που δίνουν μια πιο προσωπική νότα στο δικό σας MAME ή μια πιο ολοκληρωμένη απεικόνιση του ηλεκτρονικού. Για να γίνει αυτό θα χρησιμοποιηθούν ορισμένοι από τους φακέλους που βρίσκονται στον κεντρικό φάκελο του παιχνιδιού (έστω c:\mame). Συμπεριλαμβάνω μόνο τους φακέλους που θα αλλάξουν με κάποιο τρόπο την απεικόνιση του περιβάλλοντος ή του παιχνιδιού:

- Στο φάκελο Artwork μπορούν να προστεθούν κάποιες εικόνες που σε ορισμένα παιχνίδια προβάλλονταν στην οθόνη του ηλεκτρονικού από το μηχάνημα. Μπορείτε να κατεβάσετε τέτοιες εικόνες από τη σελίδα http://www.mame.net/downart.html. Θα πρέπει να τις αποσυμπιέσετε πριν να τις βάλετε στο φάκελο Artwork.
- Στο φάκελο Icons μπορούν να προστεθούν εικονίδια που θα αντικαταστήσουν το τσιπάκι που υπάρχει αριστερά από το όνομα κάθε παιχνιδιού. Ετσι θα ξεχωρίζουν καλύτερα τα παιχνίδια μεταξύ τους. Θα βρείτε εικονίδια στις σελίδες http:// www. mameworld.net/icons/ και http:// www.classicgaming.com/mame32qa/dow n.htm, τα οποία μπορείτε να προσθέσετε συμπιεσμένα στο φάκελο Icons.
- Στο φάκελο Samples προστίθενται ορισμένα αρχεία ήχου που συμπληρώνουν τα ηχητικά εφέ και τη μουσική για ορισμένα παιχνίδια. Τέτοια samples θα βρείτε στη σελίδα http://www.sys2064.com/samples.htm. Μπορείτε να τα προσθέσετε συμπιεσμένα στο φάκελο Samples.
- Στο φάκελο snap μπορείτε να βάλετε εικόνες που θα αντικαταστήσουν το λογότυπο του MAME που εμφανίζεται στο δεξί τμήμα του περιβάλλοντος. Ετσι όταν επιλέγετε κάποιο παιχνίδι, εκεί θα εμφανίζεται μία screenshot του παιχνιδιού. Θα βρείτε τις εικόνες για όλα τα παιχνίδια, στη διεύθυνση http://www.classicgaming.com/ mame32qa/down.htm, τις οποίες μπορείτε να τις προσθέσετε συμπιεσμένες στο φάκελο snap. Θα χρησιμοποιηθεί πάλι ο fileplanet. Λογικά δεν θα έχετε πρόβλημα αλλά, αν χρειαστεί, εισάγετε ξανά την ψεύτικη διεύθυνση και το password που δώσατε την πρώτη φορά.
- Στο φάκελο bkground θα μπουν εικόνες που θα χρησιμοποιηθούν ως φόντο στο





Πρακτικά οι ζωές σας σε κάθε παιχνίδι είναι άπειρες, όπως και τα "κέρματα" που ρίχνετε...



Το MAME έχει παιχνίδια για όλους. Οσοι δεν αρέσκονται στη βία..



...μπορούν να παίξουν κάποιο "πνευματικό" game σαν αυτό!

interface του προγράμματος. Αν όμως είναι σκούρου χρώματος, όταν ξεκινήσετε ξανά το MAME πηγαίνετε στα options–›Game list font... και στο color κάτω αριστερά επιλέξτε άσπρο για να φαίνονται τα γράμματα των παιχνιδιών. Backgrounds θα βρείτε επίσης στη διεύθυνση http://www.classicgaming.com/mame32qa/down.htm

Αν είστε λίγο παρατηρητικοί, θα έχετε ήδη προσέξει πως στο interface του MAME32 και συγκεκριμένα στο δεξί τμήμα, εκτός από την καρτέλα Snapshot υπάρχουν άλλες τέσσερις, οι Flyer, Cabinet, Marquee και Title. Η καθεμία από αυτές αντιστοιχεί σε ένα φάκελο, όπου αποθηκεύονται τα αρχεία εικόνων τα οποία δείχνει. Οπως λοιπόν κάνατε με τα snapshots, μπορείτε από τη διεύθυνση http://www.classicgaming.com/mame32qa/down.htm να βρείτε cabinets (φωτογραφίες από τις πραγματικές καμπίνες των ηλεκτρονικών για το εκάστοτε παιχνίδι) και titles (εικόνες από τον τίτλο του παιχνιδιού). Στη διεύθυνση http://www.arcadeflyers.com/ υπάρχουν flyers, που ουσιαστικά είναι κάτι σαν αφίσες. Τέλος, για Marquees (οι μακρόστενες εικόνες που κάποια ηλεκτρονικά έχουν στο πάνω μέρος τους) θα πάτε στο http://www.emam.fsnet.co.uk/. Κατεβάστε ό,τι επιθυμείτε, βάλτε το συμπιεσμένο στον αντίστοιχο φάκελο και θα έχετε μια πιο ολοκληρωμένη εμπειρία των αγαπημένων σας παιχνιδιών.

Περισσότερες πληροφορίες πάνω στα έξτρα αρχεία του MAME θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.mameworld.net/easyemu/mamefiles.htm.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κυρίες και κύριοι και αγαπητά μου παιδιά, το έργο μας έλαβε τέλος. Αυτή είναι η εξεταστέα ύλη για το MAME και αν διαβάσετε καλά, μπορείτε μετά να κάνετε μεταπτυχιακό στο Street Fighter, ντοκτορά στο Bubble Bobble και PHD στο Pac-Man. Καλό διάβασμα, λοιπόν, και καλά παιχνίδια!

PC

Ο κλέψας του κλέψαντος (cheat)

Γνωρίζω εκ των προτέρων ότι είστε παικταράδες. Με δεμένα μάτια και παίζοντας με το πόδι τερματίζετε το Metal Slug 3 στο δυσκολότερο επίπεδο με ένα μόνο credit, πατώντας τα πλήκτρα με τη γλώσσα κάνετε high score στο bubble bobble, στο Street Fighter 2 ο υπολογιστής τα παρατάει πριν καν παίξει μαζί σας και το όνομά σας συμπεριλαμβάνεται στα credits του Space Invaders ως του μεγαλύτερου παίκτη όλων των εποχών. Τι γίνεται όμως με τους άλλους που είναι κατώτεροι από εσάς; Το καημένο το αδερφάκι σας που θέλει να παίξει και χάνει στα πρώτα δέκα δευτερόλεπτα; Ο παππούς που έχει Parkinson; Η γιαγιά που έχει Alzheimer και όχι μόνο ξεχνάει τα κουμπιά αλλά και ποιο παιχνίδι έπαιζε; Ο σκύλος σας που τον πάτησε υποβρύχιο; Το καναρίνι σας που υπέστη λοβοτομή; Γι' αυτούς και όλους τους άλλους που σκιάζει το μεγαλείο σας, υπάρχουν τα cheats.

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats στο MAME, είναι απαραίτητο να κατεβάσετε από το Internet το αρχείο cheat.dat που τα περιέχει. Αν πάτε στη διεύθυνση http://cheat.retrogames.com/pugsy.htm, θα βρείτε τα τελευταία cheat files, τα οποία δυστυχώς είναι προπέρσινα, που σημαίνει ότι αρκετά από τα νεότερα παιχνίδια δεν υποστηρίζονται. Κατεβάστε από το σύνδεσμο Cheat File for MAME 0.56 (Release Date: 22nd December 2001) στο κάτω μέρος της σελίδας το αρχείο cheat.zip, αποσυμπιέστε το και αντιγράψτε το αρχείο cheat.dat στον ίδιο φάκελο όπου βρίσκεται το αρχείο mame32.exe (στο παράδειγμά μας c:\mame). Για να κατεβάσετε το αρχείο, συνιστώ να χρησιμοποιήσετε έναν download manager (GetRight, Download Accelerator Plus), καθώς πολλές φορές μου έκανε reset ο server στη σύνδεση και έπρεπε να αρχίσω από την αρχή. Αφού λοιπόν αντιγράψετε το cheat.dat, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι στην καρτέλα Misc είναι τσεκαρισμένη η επιλογή "Enable game cheats" όπως περιγράφω στις ρυθμίσεις. Αρχίστε λοιπόν το παιχνίδι στο οποίο θέλετε να κλέψετε (για λογαριασμό κάποιου άλλου φυσικά, εσείς δεν έχετε ανάγκη), πατήστε Tab και η τρίτη επιλογή από το τέλος θα σας εμφανίσει τη λίστα των cheats που είναι διαθέσιμα για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Συνήθως είναι της μορφής Infinite Lives, Invincibility, Infinite credits κ.λπ. Προσοχή πάντως, μην το παρακάνετε με τα cheats, γιατί θα καταστρέψετε την εμπειρία του παιχνιδιού. Να χρησιμοποιηθούν μόνο σε έκτακτη ανάγκη, οι παραβάτες θα διώκονται ποινικά!

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ BIOS

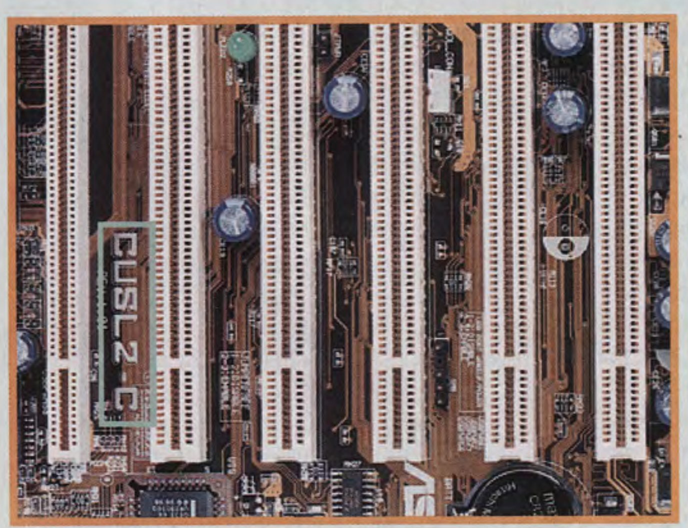
Ολα όσα θα ρωτούσατε!

του Αλέξη Ευθυμίου

Το BIOS (Basic Input Output System) είναι ένα πρόγραμμα που χρησιμοποιείται από τον υπολογιστή μας, βρίσκεται στη motherboard και περιέχει τον κώδικα εκείνον που είναι απαραίτητος ώστε να μπορεί να διαχειριστεί τις βασικές μονάδες του, όπως το πληκτρολόγιο, η κάρτα γραφικών, ο σκληρός δίσκος, η μονάδα δισκέτας, οι διάφορες θύρες και, φυσικά, ο επεξεργαστής.

ΟΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Μέχρι πριν από μερικά χρόνια το BIOS βρισκόταν αποθηκευμένο στα μικροτσίπ ROM (Read Only Memory) και συνεπώς δεν υπήρχε η δυνατότητα αναβάθμισής του. Ως αποτέλεσμα όμως της διαρκούς εξέλιξης των τεχνολογιών στους υπολογιστές, έγινε επιτακτική η ανάγκη της ύπαρξης δυνατότητας αναβάθμισης του BIOS με καινούριες εκδόσεις που βελτίωναν ή ακόμα και εισήγαγαν νέες δυνατότητες στη motherboard. Ετσι τα μικροτσίπ ROM αντικατέστησαν τα EEPROM (Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory), τα οποία μπορούσαν να ξαναγραφούν με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων. Στις μέρες μας το να αναβαθμίσουμε το BIOS της motherboard μας είναι μια πολύ εύκολη διαδικασία, την οποία θα περιγράψουμε στη συνέχεια του άρθρου μας.



Ο κωδικός του μοντέλου της motherboard είναι τυπωμένος ανάμεσα στις δύο τελευταίες θύρες PCI, για την περίπτωση που δεν μπορείτε να τον βρείτε με κάποιο άλλο τρόπο.

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΩ ΤΟ BIOS ΤΗΣ MOTHERBOARD ΜΟΥ;

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η διαδικασία της αναβάθμισης είναι επιθυμητή στις ακόλουθες περιπτώσεις:

1. Αν θέλουμε να εγκαταστήσουμε κάποιον καινούριο επεξεργαστή, ο οποίος δεν υπήρχε την εποχή που αγοράστηκε η motherboard μας, καλό θα είναι να αναβαθμίσουμε το BIOS, ώστε να αναγνωρίζεται σωστά και να εκμεταλλευόμαστε τα όποια ειδικά χαρακτηριστικά του. Παράδειγμα αποτελεί η έλευση του Pentium IV με την τεχνολογία Hyperthreding, που, για να την ενεργοποιήσουμε σε motherboards που δεν την υποστηρίζουν, θα πρέπει να προβούμε σε αναβάθμιση.

2. Στην περίπτωση που θέλουμε να προσθέσουμε έναν καινούριο σκληρό δίσκο στο σύστημά μας, αλλά δεν υποστηρίζει το BIOS χωρητικότητες μεγαλύτερες από 40GB. Τέτοιες περιπτώσεις αφορούν σε motherboards με κάποια χρονάκια στην πλάτη τους, όπως αυτές με chipset 440BX.

3. Μερικές φορές ακόμα και το ίδιο το λογισμικό χρειάζεται την αναβάθμιση του BIOS, όπως με την έλευση των Windows 2000 που, για να δουλέψει σωστά η λειτουργία ACPI, αρκετοί κατασκευαστές motherboards δημιούργησαν καινούριες εκδόσεις BIOS.

4. Με διάφορες αλλαγές που γίνονται στον κώδικα αλλά και κάποια προβλήματα που διορθώνονται, ακόμα και η ταχύτητα του συστήματός μας μπορεί να βελτιωθεί με την αναβάθμιση στην τελευταία έκδοση του BIOS.

5. Τέλος, αρκετές νέες δυνατότητες, προσθήκες και χαρακτηριστικά που μας δίνεται η ευκαιρία να χρησιμοποιήσουμε, όπως η δυνατότητα να ξεκινάμε το λειτουργικό από το CD-ROM μας, από δισκέτες ZIP ή ακόμα και από το δίκτυο, είναι λίγα από τα έξτρα που κερδίζουμε με την αναβάθμιση του BIOS.

Φυσικά, δεν θα πρέπει σε καμία περίπτωση να ξεχνάμε ότι όλα αυτά τα καλά που μας φέρνει μια αναβάθμιση, για να γίνουν

πραγματικά χρήσιμα, μπορεί να χρειαστεί να εγκαταστήσουμε εκ νέου το λειτουργικό. Γι' αυτό, αν όλα στο σύστημά σας δουλεύουν σωστά και η καινούρια έκδοση που υπάρχει για τη motherboard σας δεν διαφέρει και πολύ σε σχέση με τη δική σας, τότε καλό θα ήταν να μην προβείτε σε άσκοπη και το βασικότερο σε επικίνδυνη αναβάθμιση. Λέγοντας επικίνδυνη εννοούμε ότι αν κάτι πάει στραβά την ώρα της διαγραφής της προηγούμενης έκδοσης και της αντικατάστασης από την καινούρια, τότε η motherboard υπάρχει περίπτωση να μη λειτουργεί μετά. Αυτό μπορεί να συμβεί όταν γίνει διακοπή τάσης, φαινόμενο αρκετά συχνό στην πατρίδα μας, ή αν δεν είναι συμβατές οι εκδόσεις των BIOS. Γενικά, αν υπάρχει έστω και μία πιθανότητα κάτι να πάει στραβά, καλύτερα να μην προβείτε στην αναβάθμιση και να ζητήσετε τη βοήθεια κάποιου πεπειραμένου.

ΤΙ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ;

Στο συγκεκριμένο άρθρο θα αναφερθούμε στην αναβάθμιση του Award BIOS που υπάρχει στις περισσότερες motherboards. Αν η δική σας motherboard έχει BIOS άλλης εταιρείας, τότε καλύτερα να ανατρέξετε στην ιστοσελίδα της motherboard σας, όπου θα υπάρχουν πληροφορίες για τη συγκεκριμένη διαδικασία.

Για να ξεκινήσουμε την όλη διαδικασία, θα πρέπει να ξέρουμε ακριβώς το μοντέλο της motherboard, τον κατασκευαστή, καθώς και την υπάρχουσα έκδοση του BIOS. Ολες αυτές τις πληροφορίες θα τις βρούμε στο εγχειρίδιο που συνόδευε τη motherboard ή τον υπολογιστή μας. Στην περίπτωση που το έχουμε χάσει, μπορούμε να δούμε το μοντέλο και τον κατασκευαστή της motherboard αν ανοίξουμε το κουτί. Συνήθως ανάμεσα στις θύρες PCI αναγράφεται το μοντέλο. Αν όμως δεν θέλουμε να ανοίξουμε το κουτί για κάποιον λόγο, όπως για να μη χάσουμε την εγγύηση, τότε μπορούμε να βρούμε κατασκευαστή και μοντέλο από τις πληροφορίες που βλέπουμε κατά τη διάρκεια της εκκίνησης. Ετσι, κάτω από το λογότυπο του Award Software μπορούμε να δούμε την έκδοση του BIOS και στο κάτω μέρος της οθόνης μας βλέπουμε κάτι παρόμοιο με αυτό:

06/28/2000 - i440BX - W83977 - 2A69KAIEC - SS

Αυτό που μας ενδιαφέρει είναι συνήθως ο συνδυασμός των τελευταίων εννέα γραμμάτων και αριθμών, στην περίπτωσή μας το 2A69KAIEC. Τα πρώτα πέντε (2A69K) δηλώνουν με ποιο chipset είναι εφοδιασμένη η motherboard, τα επόμενα δύο είναι ο κωδικός του κατασκευαστή (AI) και τα τελευταία δύο (EC) το μοντέλο της motherboard. Για περισσότερες πληροφορίες και αναλυτική παρουσίαση των συνδυασμών δείτε την ιστοσελίδα: http://www.wimsbios.com

Οι περισσότεροι κατασκευαστές motherboards επιμένουν ότι πριν από οποιαδήποτε αναβάθμιση του BIOS θα πρέπει να ακολουθήσουμε μερικούς βασικούς κανόνες:

1. Να επαναφέρουμε το σύστημά μας στην κανονική ταχύτητά του στην περίπτωση που έχουμε προβεί σε overclocking.

2. Να απενεργοποιήσουμε όλες τις επιλογές που υπάρχουν για "SHADOW".

3. Να απενεργοποιήσουμε όλα τα χαρακτηριστικά διαχείρισης ενέργειας.

Οταν έχουμε πια τελειώσει τη διαδικασία, τότε μπορούμε να επαναφέρουμε τις αρχικές ρυθμίσεις μας.

Προσοχή

Η αναβάθμιση του BIOS είναι απλή, αλλά ταυτόχρονα επικίνδυνη διαδικασία. Σε περίπτωση που κάτι πάει στραβά, ο γράφων και γενικά το περιοδικό δεν φέρουν καμία ευθύνη.

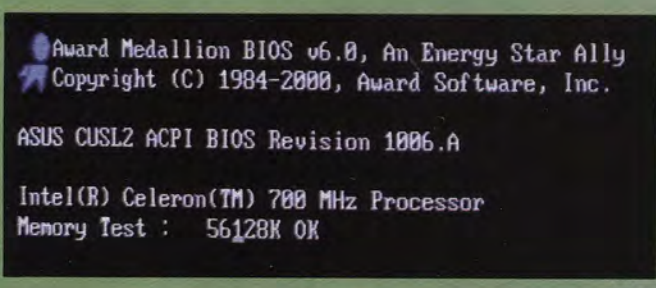
ΠΩΣ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΕΛΙΚΑ;

Οταν πια έχουμε όλες τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε. Κατ' αρχάς, θα πρέπει να πάμε στην ιστοσελίδα του κατασκευαστή της motherboard μας και να κατεβάσουμε δύο αρχεία. Το ένα είναι η τελευταία έκδοση του BIOS και το άλλο η πιο πρόσφατη έκδοση του Award Flash utility. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε μόνο σε καθαρό DOS περιβάλλον και όχι μέσα από τα Windows. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι αρκετοί κατασκευαστές, όπως η ASUS και η GIGABYTE, έχουν φτιάξει δικά τους προγράμματα τα οποία μπορούν να κάνουν αναβάθμιση του BIOS μέσα από τα Windows, οπότε η όλη διαδικασία γίνεται ακόμα πιο εύκολη. Ομως αυτοί δεν αποτελούν τον κανόνα, οπότε η διαδικασία που θα περιγράψουμε ισχύει για την πλειονότητα των κατασκευαστών.

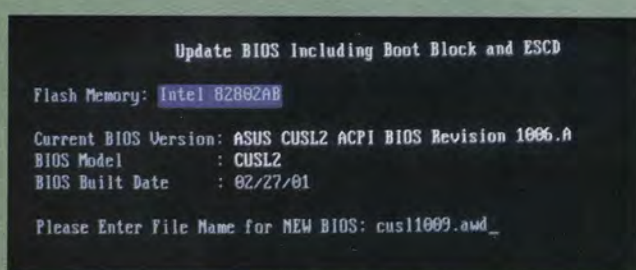
Οταν πια έχουμε συγκεντρώσει τα απαραίτητα, μας μένει να δημιουργήσουμε μια δισκέτα με το σύστημα, το Award Flash utility, και το αρχείο του BIOS, τα οποία στο εξής θα αποκαλούμε awdflash.exe και newbios.bin. Με τη βοήθεια του Windows Explorer φορμάρουμε μια δισκέτα με την επιλογή να μεταφερθεί σε αυτήν και στο σύστημα. Στη συνέχεια αντιγράφουμε τα δύο προαναφερθέντα αρχεία και με τη βοήθεια του Notepad δημιουργούμε ένα αρχείο autoexec.bat το οποίο θα έχει τη μορφή:

```
@echo off
if exist oldbios.bin goto old
awdflash.exe newbios.bin oldbios.bin /py /sy /cc /cp /cd /r
goto end
:old
awdflash.exe oldbios.bin /py /sn /cc /cp /cd /r
:end
```

Τελικά στη δισκέτα μας θα υπάρχουν όλα τα απαραίτητα αρχεία, τα οποία είναι τα εξής: awdflash.exe, newbios.bin, autoexec.bat και τα αρχεία συστήματος (msdos.sys, io.sys και command.com). Το autoexec.bat, εν ολίγοις, αφού κάνει ένα



Ο πιο εύκολος τρόπος να μάθετε την έκδοση του BIOS είναι να τη διαβάσετε κατά τη διάρκεια του start-up.



Με το πρόγραμμα αναβάθμισης του BIOS μπορείτε να κάνετε γρήγορα την επιθυμητή αλλαγή.

backup του τωρινού μας BIOS με τη μορφή oldbios.bin, προχωρεί στην αναβάθμιση του καινούριου. Αν μετά τη διαδικασία ξεχάσουμε να βγάλουμε τη δισκέτα και ξαναμπουτάρει από αυτήν, τότε θα κάνει αυτόματα αλλαγή του καινούριου με αυτό που είχε προηγουμένως σώσει. Οπότε καλό θα είναι, μόλις τελειώσει η διαδικασία της αναβάθμισης, να απομακρύνετε τη δισκέτα από το floppy και να τη φυλάξετε, γιατί περιέχει την προηγούμενη λειτουργική έκδοση του BIOS σας σε περίπτωση που κάτι πάει στραβά.

Οι παράμετροι που χρησιμοποιήσαμε είναι οι εξής μαζί με μια μικρή επεξήγηση:

- **/py** - Απαντά καταφατικά στην αναβάθμιση.
- **/sy** - Απαντά καταφατικά στη φύλαξη backup αρχείου της προηγούμενης έκδοσης.
- **/cc** - Καθαρίζει το CMOS μετά την αναβάθμιση, ώστε να μην υπάρξουν τυχόν επιπλοκές στη συνέχεια.
- **/cp** - Καθαρίζει το PnP ESCD, όπου υπάρχουν οι πληροφορίες για τις συσκευές Plug and Play του συστήματος.
- **/cd** - Καθαρίζει το DMI Data pool, όπου υπάρχουν όλες οι πληροφορίες για το σύστημά μας.
- **/r** - Επανεκκινεί το σύστημα αυτόματα μόλις τελειώσει η διαδικασία της αναβάθμισης.

Προσοχή και πάλι!!!! Η διαδικασία της αναβάθμισης του BIOS ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΑΚΟΠΕΙ σε καμία περίπτωση, διότι έτσι υπάρχει κίνδυνος ακόμα και καταστροφής της motherboard!!!

Στις περιπτώσεις που η εταιρεία κατασκευής της motherboard σας έχει μπει στον κόπο να δημιουργήσει πρόγραμμα αναβάθμισης BIOS απευθείας μέσα από τα Windows, τότε η διαδικασία απλουστεύεται σημαντικά.

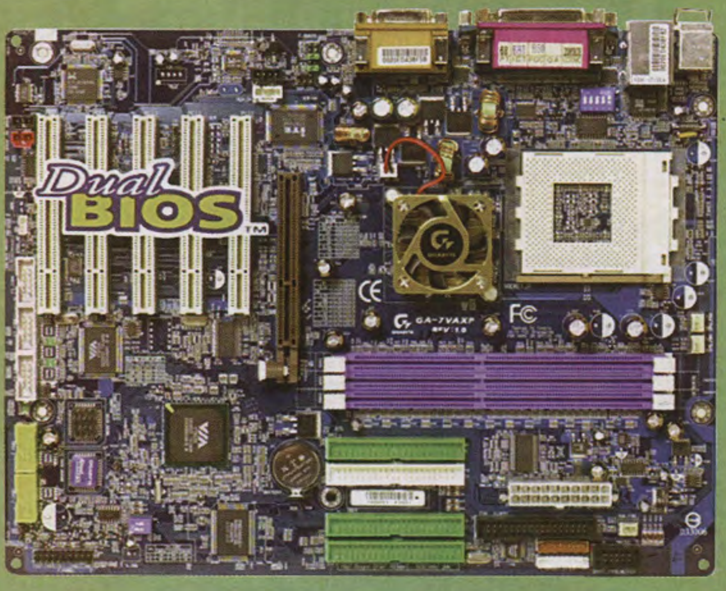


ΤΕΛΙΚΑ Η ΔΕΗ ΜΑΣ ΤΑ ΧΑΛΑΣΕ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΑΜΕ. ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΑ ΛΥΣΗ;

Αν και οι πιθανότητες να μπορέσουμε να κάνουμε τη motherboard μας να δουλέψει πάλι είναι ελάχιστες, μπορούμε να αναφέρουμε ορισμένες τεχνικές που εφαρμόζουν οι κατασκευαστές motherboards ώστε να έχουμε το κεφάλι μας ήσυχο. Ετσι η Intel εφοδιάζει μερικές motherboards της με ένα τζαμπεράκι που το ονομάζει Flash Recovery, το οποίο καταφέρνει να ξεκινήσει το σύστημα μόνο από τη δισκέτα και μας επιτρέπει να επαναφέρουμε το προηγούμενο BIOS. Από την άλλη, η Gigabyte έχει εφαρμόσει στις motherboards της την τεχνολογία Dual-BIOS, που δεν είναι τίποτε άλλο παρά δύο τσιπάκια BIOS, ώστε αν κάτι πάει στραβά με το ένα, να μπορούμε να ξεκινήσουμε τον υπολογιστή μας από το άλλο. Παρόμοιες τεχνικές εφαρμόζουν και άλλοι κατασκευαστές, όπως η Chaintech με το Twin-BIOS.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΕΞΕΤΕΛΕΣΘΗ!!!

Τις περισσότερες φορές η όλη διαδικασία είναι πολύ απλή και εύκολη. Εγκυμονούν, βέβαια, κίνδυνοι, αλλά αν ακολουθήσετε τις οδηγίες, δεν θα έχετε πρόβλημα. Πάντα όμως να προσέχετε να κατεβάζετε τη σωστή έκδοση του BIOS για τη motherboard που έχετε, γιατί μόνο αυτή ταιριάζει σωστά στο μοντέλο σας. Για καλό και για κακό, όμως, έχετε κοντά σας και κάποιον που ξέρει, ώστε όλα να πάνε καλά.



Η Gigabyte, πάλι, εφοδιάζει τις motherboards της με εφεδρικό BIOS, οπότε αν "flashάρετε" λανθασμένα, έχετε την ευκαιρία μέσω του εφεδρικού να διορθώσετε το λάθος σας.

Internet Sites κατασκευαστών motherboard

- www.abit-usa.com
- www.aopen.com.tw
- www.asus.com.tw
- www.biostar-usa.com
- www.ecs.com.tw
- www.giga-byte.com
- www.intel.com
- www.iwill.com.tw
- www.msicomputer.com
- www.qdigrp.com
- www.soyo.com.tw
- www.viatech.com



Οταν η Kate γνώρισε το...
BURN OUT
Δεν μπορείς να φανταστείς τι ωραία πέρασα με το Burn out!
Γρήγορα αυτοκίνητα,
γρήγορα κορίτσια,
γρήγορη ζωή:
Το πιο γρήγορο lifestyle
των 00's ξεχύνεται
από τις σελίδες
του Burn out
BRAVE NEW WORLD
Έζησα τον απόλυτο χαβαλέ στο studio και πόζαρισα για σένα
ζήτησέ το πριν
τον εισαγγελέα
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
kate
SIERRA DRAGSTER
1000+ PS
AXION DESIGN KICKS ASS!
NISSAN 300ZX
370PS
SUBARU IMPREZA NOS 330 PS
Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΟΥ
GUESS WHO'S BACK!
Burn out:
Εδώ γίνεται
το καλό το πάρτι.
Μην το χάσεις!
ΕΚΔΙΔΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ

Αλληλογραφία

Για το "PC Master Gold", το "PC Master"... Fellowship, για την πικρή ιστορία της DSL στην Ελλαδίτσα και για πολλά ακόμα θέματα ή... αναθέματα μας γράφετε αυτόν το μήνα. Χμ... μάλλον τελικά ακόμα και οι έξι σελίδες είναι λίγες για να χωρέσουν τις σκέψεις και τους προβληματισμούς σας. Για να δούμε, θα πείσω τον εκλεκτό εκδότη μας να δώσει στη στήλη καμιά επιπλέον σελίδα;

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΟΥΤΕ... ΚΑΤΟΧΗ ΝΑ ΕΙΧΑΜΕ!

Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, χρόνια πολλά και καλή χρονιά. Συγχαρητήρια για το περιοδικό και την ομολογουμένως φοβερή δουλειά που κάνετε. Ποτέ δεν είχα καταλάβει πόσο πολύ αργούν να έρθουν οι καινούριοι τίτλοι στην Ελλαδάρα μας. Συγκεκριμένα είμαι φανατικός του Mechwarrior και, όπως γνωρίζετε, κυκλοφόρησε η νέα έκδοσή του. Πριν από ενάμιση μήνα περίπου άρχισα να γυρίζω σαν τρελός τα καταστήματα όντας σίγουρος ότι θα το βρω. Ε, λοιπόν, ακόμα ψάχνω. Όλο ρωτάω και όλο μου λένε πως θα το φέρουν.



Και να πω ότι μένω και σε κανένα κατσικοχώρι, όπου δεν έχει και πολλή πέραση το gaming, πάει και έρχεται. Στη συμπρωτεύουσα κατοικώ διά να ακριβολογούμε. Κανένα επώνυμο και πολυδιαφημισμένο κατάστημα δεν το έχει. Ε, τώρα τη χτυπάς ή δεν τη χτυπάς την κόπια; Όχι, πείτε μου... θα μου πείτε βέβαια πως κάποια στιγμή θα έρθει το πλήρωμα του χρόνου και για εμένα. Ίσως...

Αδικίες

Ακούω κατά καιρούς ηλικιωμένους στα παγκάκια αλλά και καθηγητές να λένε χαρακτηριστικά: "Αχ, έτσι και πατήσει ο Τούρκος το ποδάρι του στην Ελλάδα, ποιος θα μας σώσει; Η νέα γενιά εκτός από κουμπιούτερ (ναι! Έτσι τα λένε. Για ακούστε τους λίγο) και Ιντερνέτ (και αυτό έτσι το λένε) δεν είναι ικανή για τίποτε άλλο." Και εγώ αντιπαρέρχομαι... Και γιατί να πάει να σφαχτεί ο σύγχρονος Έλληνας; Για ποια ιδανικά; Για τον 3037; Ε, συγγνώμη, αλλά και κατοχή να είχαμε (Θεός φυλάξει), δεν πιστεύω ότι ο κατακτητής θα μας στερούσε αυτό το στοιχειώδες δικαίωμα. Εσείς τι λέτε;

Γνώμες & προτάσεις

Για να ξεφύγουμε και λίγο... Θεωρώ πανέξυπνη την κίνηση προσθήκης των 2 CDs γιατί αφ' ενός καλύπτουν το κενό μέχρι όλοι οι αναγνώστες να βάλουν DVD και αφ' ετέρου είναι μία πολύ καλή λύση για τη μηνιαία διατήρηση όλων των "αγαθών" που μας προσφέρετε αλλά και την επιπλέον ενίσχυσή τους (wow, τελικά κάτι θα κάνω εγώ με αυτό το λέγειν μου). Και μία συμβουλή για τον αγαπητό Vantor. Εν ολίγοις, επειδή παρατήρησα ότι τελευταία ο παλιο-Κόντης όλο και περισσότερο σου τη λέει μέσα από τα reviews του και επειδή μάλλον τα βασανιστήρια δεν τον αγγίζουν και πολύ στο συγκεκριμένο τομέα, βρήκα τον τρόπο να τον εκδικηθείς. Ήρθε η ώρα, δεν νομίζεις; Πες του ότι, και καλά, τα reviews των Doom 3 και Quake 4 θα τα κάνει ο mr. Τσουρινάκης επειδή τον θεωρείτε πιο έμπιστο για να κρίνει βαρυσήμαντους τίτλους όπως αυτοί! Θα γίνει πανικός. Όταν θα μιλάει για σένα, το στόμα του θα στάζει μέλι και τοιαύτα γλυκίσματα, ενώ όταν θα του αποκαλύψεις το ψεματάκι, θα γίνει χαλί να τον πατήσεις (και να του βγάλεις τ' άντερα). Καλό ακούγεται.

Anyway, και ενώ αυτοί στο "PC Master" περνούσαν χάλια και εμείς ακόμα χειρότερα, το γράμμα μου κάπου εδώ έφτανε στο τέλος του. Το σίγουρο είναι ότι σας κούρασα και απολογούμαι εκ των προτέρων γι' αυτό. Θα ήθελα όσο δεν φαντάζεστε να το δω δημοσιευμένο, αλλά γνωρίζοντας τις προτεραιότητες άλλων και τα πολλά mails που λαμβάνετε καθημερινά, θα συγχωρούσα μία μικρή (τόση δα) αναβολή ή περικοπή (λόγω μεγέθους). Πολύ γενναιόδωρος γίνομαι τελικά αυτές τις μέρες. Κανονίστε να αργήσετε όμως και θα δείτε... Hitman θα σας κάνω εκεί μέσα που λέει και ένας μεγάλος λογογράφος του έθνους μας (ο Κομιώτης ντε). Περιμένω απάντηση (σαν πολύ απαιτητικός δεν έγινα τώρα στο τέλος;)!

Με εκτίμηση,
Βασίλης ή Tomcat87
vouroutz@the.forthnet.gr

Υ.Γ.: Πάντως, πέρα από την πλάκα, ο Κόντης είναι ο αγαπη-

Η ΠΙΣΙΜΑΣΤΕΡΙΚΗ ΒΙΒΛΟΣ

Η ιστορία μας εξελίσσεται Χριστούγεννα, κάπου στη μεσαιωνική Ευρώπη. Βαθιά χωμένη μες στο πυκνό χιόνι βρίσκεται η οροσειρά Κομπιουπάθεια και στην πιο απόκρημνη βουνοκορφή, αρχέγονο μες στους αιώνες, δεσπόζει επιβλητικό το απόρθητο κάστρο Πισιμάστερο. Εκεί ζει ο φοβερός και τρομερός Αρχοντας Αρχισυντάκτης της Πισιμαστερικής Βίβλου.

Ο Αρχοντας Αρχισυντάκτης ήταν στο γραφείο του και επικοινωνούσε με τον Αγιο Βασίλη στα πέρατα του κόσμου, μέσω της ειδικής κρυστάλλινης τσατόσφαιρας που είχε αγοράσει στον ιντερνετόκοσμο, πριν από κάποια χρόνια, όταν αποφάσισε ότι ήρθε πλέον ο καιρός να αλλάξει ριζικά ο τρόπος επικοινωνίας. Τα ταχυδρομικά περιστέρια και οι κουκουβάγιες αργούσαν φρικτά στην παράδοση της αλληλογραφίας, με αποτέλεσμα, πρώτον, να νευριάζει και, δεύτερον, να επιτείνεται για μήηηηνες η έκδοση της Πισιμαστερικής Βίβλου.

Κι έτσι κύλαγαν οι μέρες στο κάστρο Πισιμάστερο, ώσπου έφτασε παραμονή Πρωτοχρονιάς. Ο Κόμης Κόντης δεν είχε ύπνο το προηγούμενο βράδυ (κάπου-κάπου ο Αρχοντας Αρχισυντάκτης τους επέτρεπε να κοιμούνται, γιατί συχνά γίνονταν τυπογραφικά λάθη λόγω έλλειψης ύπνου). Στο πολυμήχανο μυαλό του επεξεργαζόταν ξάγρυπνος, κόβοντας βόλτες στο πυκνό χιόνι, το επόμενο χτύπημα. Αυτή η βάναυση ιστορία με το μαστίγιο έπρεπε να σταματήσει και ο Αρχοντας Αρχισυντάκτης να νιώσει τη δύναμη του προλεταριάτου! Οταν χάραξε το πρωινό φως, οι αμυδρές ακτίνες του ήλιου φώτισαν τα Κομπιουπάθεια Ορη και παράλληλα το μυαλό του Κόμη Κόντη.



-Αχά! Εύρηκα! Ωρα για δράση, φέτος δεν θα του περάσει, είναι ώρα το Βασανιστήριο να πάψει!

Ο Κόμης Κόντης τράβηξε με μια έκφραση θριάμβου την κινητόσφαιρά του, μαραφέτι που το είχε κρυφό από τον κόσμο όλο, και ειδοποιεί τους καλικάντζαρους.

- Hello, guys. Θέλετε να σπάσετε πολλή πλάκα φέτος; Σας έχω μια ενδιαφέρουσα δουλειά. Ραντεβού το σούρουπο στο στοιχειωμένο έλατο. Ok; Cu there then. Υφος συνωμοτικό, μυστικιστικό, ανθρώπου που δεν αποκαλύπτει άστοχα τα μυστικά του.

Οταν η δύση άρχισε να βάφει με μαβιά χρώματα το χειμωνιάτικο ουρανό, κάτω από το στοιχειωμένο έλατο οι καλικάντζαροι γελούν χαιρέκακα με το σχέδιο του Κόμη Κόντη, ενώ χορεύουν έναν τρελό χορό σαν καλικάντζαροι που είναι, γύρω από μια φωτιά που τρεμοπαίζει στο φύσημα του παγωμένου αγέρα.

Λίγο αργότερα παρατηρούμε το έλκηθρο του Αγιου Βασίλη να γλιστρά απαλά πάνω στο χιόνι κάτω από τα έλατα, τα κλαδιά των οποίων κρύβουν τούς καλικάντζαρους. Ο Κόμης Κόντης δίνει το σύνθημα. Οι καλικάντζαροι ορμούν με ινδιάνικες κραυγές και ιαχές του πολέμου στο έλκηθρο, ταράζουν τους ταράνδους και σκορπίζουν τα δώρα.

- Τι φασαρία είναι αυτή; Πώς σας ήρθε να αναστατώνετε το έλκηθρό μου τέτοια κρίσιμη ώρα;

- Εγώ τους έστειλα.

Ο Κόμης Κόντης ορθώνεται αγέρωχος μπροστά στον Αγιο, κρατώντας τη λευκή κάπα που φορούσε για καμουφλάζ στο αριστερό χέρι του, ενώ με το δεξί έκανε το "stop" σαν ελκηθροτροχονόμος.

- Θα σου ζητήσω ένα μόνο πράγμα: να μου παραδώσεις το βιβλίο βασανιστηρίων που έχει παραγγείλει από τη Δούκας Αρτ οφ Πέιν ο Αρχοντας Αρχισυντ...

- Σουτ! Μη λες ονόματα και πράγματα και σ' ακούσει! Λένε ότι έχει στην κατοχή του το Αυτί του ΠισιΜαστερΣόρον, το οποίο ο ίδιος του το έδωσε με ευχαρίστηση όταν υπέκυψε στην καταστροφική οργή του...

Μία απότομη επιτακτική φωνή από το υπερπέραν κόβει τον ψίθυρο του Αγιου Βασίλη.

- Επιπλέον μου έδωσε το περίφημο Μάτι του και τη Μύτη επίσης! Κόμη Κόντη, σε βλέπω και σε ακούω! Θα σε κάνω Χάλι Κόντερ άμα σε πιάσω με το μαστίγιό μου! Οταν πήγα στην ντουλάπα μου και δεν έλειπε κανένα πουλόβερ, ούτε καν το θαλασσί με τις άσπρες βούλες, μυρίστηκα ότι κάτι συνέβαινε. Ετρεξα σαν κυκλώνας στο Μάτι του ΠισιΜαστερΣόρον και τότε είδα το σχέδιό σου. Θα εκραγώ σαν τον Πισιμαστεροβεζούβιο! Γκκκρρρρ!!!!!!

Περιττό να πούμε ότι η οργή του Αρχοντα Αρχισυντάκτη "τα πήρε και τα σήκωσε". Ολα. Ακόμα και τα δώρα του Αγίου Βασίλη, τα οποία εξακόντισε στο αχανές Διάστημα, μαζί και το βιβλίο με τα σύγχρονα βασανιστήρια της Δούκας Αρτ οφ Πέιν.

Ο Αρχοντας Αρχισυντάκτης τελικά συγχώρησε τον Κόμη Κόντη καθότι το εορταστικό τεύχος της Πισιμαστερικής Βίβλου κυκλοφόρησε στην ώρα του, 23:50, χωρίς ούτε ένα δευτερόλεπτο καθυστέρηση, και η χαρά του ήταν μεγαλύτερη από την οργή του.

Ωρα να τραγουδήσουμε όλοι μαζί:

"Γέρο τεύχος, φύγε τώρα
Πάει η δική σου η σειρά
Ηρθε το νέο με τα δώρα
Με άρθρα και CDs πολλά!"

Αναστασία Μπάρτζη

Αγαπητή Αναστασία,

Καλή χρονιά και σε σένα, μέσα από την καρδιά μας, μαζί με τις θερμότερες ευχές μας. Η τόσο όμορφη ιστορία που έγραψες για το "PC Master" (κρίμα που δεν είχαμε χώρο για να τη δημοσιεύσουμε ολόκληρη) ήταν πάνω απ' όλα ένα πόνημα ψυχής, και αυτό το εκτιμούμε όσο τίποτα στον κόσμο.

Αρκετά όμως με τις καλοσυνάτες ευχές. Let the whip strike again... Κόντη... Κοντούλη... για έλα ΣΤΟ ΘΕΙΟ!

μένος μου συντάκτης λόγω του πολύ καλού χιούμορ του. Γενικότερα, σε όλους τους συντάκτες υπάρχει μία τέτοια τάση και αυτός είναι ένας σημαντικός λόγος που προτιμώ το περιοδικό σε σχέση με άλλα στο χώρο. Μη σοβαρευτείτε με τίποτα.

Φίλε Βασίλη,

Μια χαρά τα λες: Ακόμα και υπό κατοχή να βρισκόμασταν, δεν φαντάζομαι πως θα είχε διανοηθεί κανείς να μας στερήσει το αναφαίρετο δικαίωμα του gaming! Κι όμως, σε συνθήκες ελευθερίας, κάποιοι το σκέφτηκαν... Αθάνατη Ελλάδα!

Οσο για τον Κόντη, μην ανησυχείς - έχουν γνώση οι φύλακες και ετοιμάσου στα επόμενα τεύχη να απολαύσεις τα οκτασέλιδα reviews του για τη μεταφορά των Playmobil στα PCs, καθώς και τις αναλύσεις του για το, βαρύνουσας σημασίας, θέμα: "Η κοινότητα των gamers ηλικίας 3-5 ετών στην Ελλάδα: Παρουσίαση των σημαντικότερων clans, συνεντεύξεις, προοπτικές για το μέλλον".

ΚΑΙ ΠΛΑΤΙΝΕΝΙΟ!

Αγαπητό (και πλέον χρυσό) "PC Master",

Πέρασε (κιόλας!) ένας χρόνος από τότε που αγόρασα τον υπολογιστή μου (happy birthday to me!!), ενώ τελείως συμπτωματικά γιορτάζω και την επέτειο της αγοράς του πρώτου μου "PC Master" (happy birthday to us!!!).

Ο χρόνος που πέρασε ήταν ομολογουμένως γεμάτος συνταρακτικά (για να μην πω κοσμοϊστορικά!) γεγονότα, μεταξύ των οποίων ξεχωρίζω τον εορτασμό των 150 τευχών του αγαπημένου μας περιοδικού, το ξεκίνημα της αξιόλογης σειράς "PC Master Collection", το γνωστό νόμο της ντροπής (Ν. 3037), τη χρυσή έκδοση του πολυαγαπημένου μας περιοδικού και last but not least την προσφορά με το περιοδικό ΔΥΟ CDs (το ένα με full game και το άλλο γεμάτο "καλούδια") ξεκινώντας από το τεύχος Ιανουαρίου 2003.

Δεν μένει τίποτε άλλο να πω παρά χίλια ευχαριστώ γι' αυτή τη συναρπαστική χρονιά και να σας ευχηθώ να συνεχίσετε την άριστη δουλειά που κάνετε και να μη σταματάτε να μας εκπλήσσετε με τις καταπληκτικές προσφορές σας.

Αυτά από μένα. Σας εύχομαι ένα 2003 (και 2004, 2005 κ.λπ.) γεμάτο ευτυχία και ακόμη περισσότερες επιτυχίες!

ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ & ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Οταν με το καλό μεγαλώσω, θα ήθελα να ασχοληθώ με 3D modelling ή game engineering (ναι, καλά!!! Ονειρο κάθε παιδιού 16 χρονών είναι όταν μεγαλώσει, να φτιάξει το νέο Warcraft ή Half Life ή οτιδήποτε άλλο.) Τέλος πάντων. Από προγραμματισμό ξέρω λίγα (είχα γράψει κάτι προγραμματάκια σε C++ αλλά τα παράτησα επειδή κάποιος "έμπειρος" μου είπε ότι η C++ έχει πεθάνει). Οσον αφορά στο 3D, θα ήθελα να μου προτείνετε κάποιο πρόγραμμα σχετικά εύκολο στη χρήση, που να διαθέτει πολλά tutorials.

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Executor Tassadar

Δεν γνωρίζω πόσο και σε τι έμπειρος ήταν ο τύπος που σου το είπε αυτό, άλλα η C++ είναι ό,τι πιο κοντά σε assembly όσον αφορά στην αποδοτικότητα, προσφέροντας τις ευκολίες μιας υψηλού επιπέδου γλώσσας. Δηλαδή αν η C++ είναι "νεκρή", με τι θα φτιάχνουν τα λειτουργικά; Με Visual Basic; Με Java; Με Delphi; Ή μήπως για κάποιον περίεργο λόγο ξύπνησε ο μαζοχιστής μέσα τους και θέλουν να ξαναγυρίσουν στην assembly;

Για προγραμματισμό παιχνιδιών και άλλων βαριών εφαρμογών η λύση είναι μία: C++. Θεωρητικά μπορείς να κάνεις παιχνίδια και με VB ή Delphi ή Java, άλλα δεν είναι καθόλου αποδοτικές.

Τώρα για εσένα έχω να πω το εξής: Διάλεξε αν θες 3D γραφικά ή προγραμματισμό. Και τα δύο είναι δύσκολο να τα μάθεις ταυτόχρονα. Ισως να μπορούσες να αρχίσεις και με τα δύο και μετά να διάλεγες αυτό όπου έχεις κλίση. Πάντως, όσον αφορά στον προγραμματισμό, σου προτείνω ανεπιφύλακτα C++, ειδικά αφού, όπως λες, γνωρίζεις τα βασικά, θα το θεωρούσα χαζομάρα να την παρατήσεις. Εξάλλου, αυτοί που πληρώνονται τα πιο πολλά είναι οι προγραμματιστές (βέβαια, αυτοί έχουν και τις πιο πολλές υπερωρίες, άλλα είναι άλλο θέμα).

Rexides

Για προγραμματισμό σού προτείνω τη C++. Είναι αρκετά δυνατή, συνδυάζεται και με άλλες γλώσσες (π.χ. Visual Basic) και σίγουρα δεν είναι "νεκρή". Μόνο που είναι σχετικά δύσκολη.

Για 3D γραφικά χρησιμοποίησε το 3D Studio Max. Είναι τόσο για τον αρχάριο όσο και για τον επαγγελματία.

Αν θέλεις, μπορείς να ασχοληθείς και με το DirectX. Περισσότερες πληροφορίες θα βρεις σε παλαιότερα τεύχη του "PC Master".

Cdr_AKiller

@ ΧΡΟΝΙΚΑ ΠΑΡΑΔΟΞΑ...

Πολλές φορές διαβάζω ή βλέπω σε ταινίες ότι αν καταφέρναμε να στείλουμε ένα ρολόι μέσα σε μια μαύρη τρύπα (ας πούμε ότι δεν θα διαλυόταν η ύλη του), οι δείκτες του ρολογιού θα πήγαιναν όλο και πιο αργά έως ότου σταματήσουν μόλις μπει το ρολόι στην τρύπα.

Αυτό που δεν καταλαβαίνω είναι το γεγονός ότι ο χρόνος είναι διάσταση, όχι δύναμη (όπως η βαρύτητα). Πώς λοιπόν οι δείκτες του ρολογιού θα επιβραδυνθούν και θα σταματήσουν, αφού αυτός που θέτει τη διάρκεια του χρόνου είναι ο άνθρωπος; Πρέπει να ασκηθεί κάποια δύναμη για να γυρίσουν οι δείκτες του ρολογιού. Μήπως ισχύει κάτι που δεν έχω καταλάβει; Κάποια διαστρέβλωση ίσως;

Αν μπούμε δηλαδή σε μία χρονομηχανή (λέεεεεεεμε τώρα), το ρολόι θα αρχίσει να γυρίζει ανάποδα; Με την ίδια λογική θα πρέπει να γεράσω και εγώ.

Πάντως, έχω αρχίσει να πιστεύω πως το

Αντε και με το καλό και... πλατινένιο!

raptst@aias.gr

Φίλε μας,

Ευχαριστούμε για τις θερμές ευχές και ανταποδίδουμε. Λες να φτιάξουμε και "PC Master Platinum"; Χμ... you never know! Να είσαι πάντως σίγουρος πως οι εκπλήξεις θα συνεχιστούν με αμείωτη ένταση και μέχρι... τελικής πτώσεως!

ΒΑΛΤΕ ΤΟ TRAILER ΡΕΕΕ!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι αναγνώστης πολύ καιρό τώρα (άλλο αν έχω χάσει ένα-δύο τεύχη από τότε που άρχισα) και είναι το πρώτο γράμμα που σου γράφω. Είστε ΤΡΟΜΕΡΟΙ. Τα υπόλοιπα περισσεύουν...

Η ιδέα σας για την ειδική έκδοση ήταν πολύ καλή και πιστεύω πως όλοι οι adventurers θα ευχαριστήθηκαν όπως κι εγώ με το Schizm. Επίσης, πολύ καλή ιδέα είναι και τα δύο CDs ανά περιοδικό. Επιτέλους θα έχουμε περισσότερα παιχνίδια, για όσο κρατήσει.

Ας μπω όμως στο θέμα. Ρε παιδιά, τι έγινε; Πάω να τρελαθώ! Ετοιμάζεται το Broken



ταξίδι στο χρόνο δεν γίνεται γιατί πολύ απλά ακόμα και αν ταξιδέψεις με ταχύτητα μεγαλύτερη του φωτός ή θα διαλυθείς σε σωματίδια ή απλώς θα πας πιο γρήγορα!

Σκεφτείτε ότι το ανθρώπινο σώμα αντέχει 7-10G. Η επιτάχυνση μέχρι να φτάσουμε την ταχύτητα του φωτός πόσα G θα είναι άραγε; 50; 100; 0;

Τι σκέψεις με τριγυρίζουν στις 5:00 το πρωί!

ToliS

@ ΘΕΛΟΥΜΕ DSL ΚΑΙ ΤΗ ΘΕΛΟΥΜΕ ΤΩΡΑ!

Πρέπει να αισθανόμαστε τυχεροί που έχουμε dial-up Internet στην Ελλάδα!!! Μου θέλετε και DSL, ε; Μα τι λέτε τώρα, εγώ πάντως καμιά φορά αισθάνομαι πολύ τυχερός που σε μια χώρα όπως η Ελλάδα έχουμε έστω dial-up Internet!!! Φανταστείτε να μην είχαμε καθόλου! Τα modems σε χώρες όπως η Αμερική, ο Καναδάς κ.λπ. έχουν αποσυρθεί εδώ και μια 10ετία ή λέω λίγο; Δεν αντέχω άλλο να βλέπω ταχύτητες 3KB/sec τη στιγμή που στο εξωτερικό βλέπουν για την πλάκα τους ταχύτητες της τάξης 100-200 και βάλε KB/sec. Πάντως, δεν το βλέπω πριν από τους Ολυμπιακούς να έχουμε DSL...

KTM 640

Λοιπόν, ήμουν πριν από μία εβδομάδα Παρίσι και είχα DSL 500άρα Wanadoo με 40,00 ευρώ το μήνα. Επιανε 608Kbits/s (δηλαδή γύρω στις 9,5 φορές γρηγορότερη από μία ISDN 64άρα. Μιλάμε κατέβαζα αρχεία με 70-75KB/s)!

Με το που γύρισα Ελλάδα... τα πάντα μου φαίνονται ΧΕΛΩΝΕΣ!

Morte

Στην Αγγλία για κοντά στις 40 λίρες το μήνα, NTL σύνδεση 1Mbps cable, με δωρεάν εγκατάσταση και άμεσο activation του λογαριασμού με το που έρθουν οι τεχνικοί στο σπίτι... (telephone line NOT required)

Need I say more?

Γιώργος Κυριακός

Δεν πάει άλλο, ρε παιδιά. Είναι ξεκάθαρο πια πως μας κοροϊδεύουν. Για όσους δεν κατάλαβαν εξηγούμαι: Κλείσαμε αισίως έναν ολόκληρο χρόνο από τότε που ο ΟΤΕ ανακοίνωσε τις τιμές χρέωσης των κυκλωμάτων για ADSL προς τους ISP. Υποτίθεται πως από εκεί και πέρα η διάθεση των αντίστοιχων προϊόντων προς τους καταναλωτές ήταν διαδικαστικό θέμα που θα έπαιρνε 2-3 μήνες. Από τότε δεν έχει γίνει απολύτως ΤΙΠΟΤΑ. Οι ISPs βρίσκονται και καλά σε διαβουλεύσεις με τον ΟΤΕ για οικονομικά και τεχνικά θέματα και ο ΟΤΕ δηλώνει πως δεν υπάρχει αρκετό ενδιαφέρον από αυτούς! Και γιατί να υπάρχει, ρε παιδιά; Πού αλλού θα βρουν κάποιους να χρεώνονται 30,00 ευρώ για να παίρνουν απλή ISDN σύνδεση που έχει και χρονοχρέωση από πάνω; Την ίδια στιγμή σε όλη την υπόλοιπη Ευρώπη έχουν και ADSL και flat rate Internet (χωρίς δηλαδή χρονοχρέωση, απλώς με πάγιο...). Για παράδειγμα, στη Γερμανία μπορείς να αγοράσεις ADSL σύνδεση 768KB με 30 ευρώπουλα, ενώ στην Ιταλία με 70,00 αγοράζεις σύνδεση 2MB με δυνατότητα δωρεάν αναβάθμισης σε οπτική ίνα μόλις αυτή γίνει διαθέσιμη (σε πολύ λίγο...). Φανταστείτε πόσο κάνουν τα μικρότερα πακέτα και το flat rate. Μοναδική εξαίρεση η Ιρλανδία, που είχε το ακριβώς ίδιο πρόβλημα με μας. Και εκεί όμως μια οργανωμένη κίνηση των χρηστών στο www.irelandoffline.org ήταν αρκετή ώστε να καταφέρουν να κερδίσουν τουλάχιστον το flat rate. Οσοι από εσάς ήδη τα έχουν πάρει με όσα διάβασαν (ή έστω απλώς προκλήθηκε το ενδιαφέρον τους), ας περάσουν από το http://www.adslgr.com/ . Τα παιδιά εκεί ξεκινούν μια ανάλογη προσπάθεια και πρέπει ΟΛΟΙ να τους στηρίξουμε. Οργανώνουν site διαμαρτυρίας (μάλλον θα έχουμε το www.hellasoffline.org), ήρθαν σε επαφή με τους Ιρλανδούς "συναδέλφους", ενώ έστειλαν μέχρι και γράμμα στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή, η οποία φυσικά απάντησε (όχι σαν κάποια υπουργεία). Ταυτόχρονα προσπαθούν να τραβήξουν το ενδιαφέρον του ελληνικού Τύπου.

Just_me



Sword 3;! Σας ικετεύω... πέφτω στα πόδια του Vantor κι ας με βασανίσει: ΒΑΛΤΕ ΤΟ TRAILER!!! Αφήστε κι εμάς τους άμοιρους gamers, που τρέχουμε στα Internet Cafés και σε φίλους για να γράψουμε ένα γράμμα στο αγαπημένο μας περιοδικό (ναι, υπάρχουν και τέτοιοι), να πάρουμε μια γεύση του.

Τέλος, θα σας πρότεινα να αλλάξετε θέση στη σελίδα με τις συνδρομές για να μην καταστρέφουμε το άρθρο του team του "Cinemascope". Αλλιώς να μπορούμε να τη φωτοτυπήσουμε.

Ευτυχισμένος ο καινούριος χρόνος!!!

Φρίξος wolvie
Xwolverine182@hotmail.com

Φίλε Φρίξο,

Στο συνοδευτικό σκίτσο μπορείς να δεις τι έπαθε ο τελευταίος αναγνώστης που μας ζήτησε trailer (και μάλιστα προσφέρθηκε ακόμα και να τον βασανίσουμε). Αν, παρόλα αυτά επιμένεις, τότε... θα το δεις στο επόμενο τεύχος! Προς το παρόν, αρκέσου στην εκπομπή μας, που δεν μας άφησε χώρο για τα καθιερωμένα, αλλά πιστεύω πως άξιζε τον κόπο...

PC MASTER FELLOWSHIP

Αγαπητέ Vantor,

Συγχαρητήρια για τη δουλειά (ή μήπως δουλεία για τους συντάκτες;;;) που κάνετε όλοι για το περιοδικό. Θα μπω κατευθείαν στο ψητό (όχι το συντάκτη που είχατε για βραδινό, όπως είχα πει και σε προηγούμενο γράμμα που είχα στείλει. Ευχαριστώ πολύ τον κ. Λύρη για το πολύ καλό σκιτσάκι που είχε φτιάξει με τον τσελεμεντέ της κολάσεως). Τις προάλλες μου ήρθε η Θεία Φώτιση και σκέφτηκα την εξής φράση (κρατηθείτε): Ο Αρχοντας των Συντακτών: Η Συντροφιά του Σαρκ-Σατ!

Καταπληκτικό; Βασικά το γράμμα αυτό είχε την προοπτική να έχει μια μικρή ιστορία βασισμένη σε αυτό που ξεφούρνισα τώρα, αλλά δυστυχώς δεν μπόρεσα να δημιουργήσω μια καλή. Αλλά μου ήρθε μια άλλη ιδέα:

Γιατί δεν φτιάχνει ο κ. Λύρης μια ιστορία βασισμένη σε αυτό και να δημοσιεύεται σε κάθε τεύχος και ένα επεισόδιο; Εχω και τα υπόλοιπα: Ο Αρχοντας των Συντακτών: Τα δύο PC Master και Ο Αρχοντας των Συντακτών: Η επιστροφή του Γ. Κομιώτη.

Τι λέτε; Καλή ιδέα ή να πω στη θεία Φώτιση να πάει για λίγες διακοπές;

See you in later e-mails!

Θωμάς "Maverick" Παναγιωτόπουλος
pathomas@e-free.gr

Φίλε Θωμά,

Επιτέλους, κάποιος ανακάλυψε το μεγάλο μας μυστικό: Οταν ο μέγας Tolkien έγραφε το έπος του "Lord of the Rings", πηγή έμπνευσής του δεν ήταν άλλη από το "PC Master"! Ιδού και η απόδειξη:

Φρόντο: Φυσικά το όνομα αποτελεί παράφραση του γνωστότερου όλων των Χόμπιτ, δηλαδή του πασίγνωστου Κόντο!

Γκάνταλφ: Ολοι θα αναγνωρίσατε εδώ τον πανίσχυρο Μάγο Κράτσαλφ, ο οποίος μπορεί να μην έχει staff, το μαστίγιό του όμως κάνει... τσαφ! (άτσα η ομοιοκαταληξία)

Σάρουμαν: Πρόκειται βέβαια για τον αιώνιο Τσούριμαν δε Γουάιτ που προσπαθεί με όλες τις δυνάμεις του, αν και ανεπιτυχώς μέχρι τώρα, να αφαιρέσει το δαχτυλίδι από τον Κόντο...

Γκαλάντριελ: Φαντάζομαι πως όλοι θα αναγνωρίσατε εδώ την περιβόητη Ζωή Μαρμάριελ, που κοιτάζεται από το πρωί ως το βράδυ στον καθρέφτη της (τον περίφημο "Mirror of Marmariel").

Γκίμλι: Δεν είναι άλλος από τον μοναδικό Χίκλι, αυθεντικό όνομα του Χάρη Κλάδη (αν και πολλοί πίστευαν από το "Κλάδης" πως είναι μεταλλαγμένο Εντ, αλλά κάτι τέτοιο τελικά δεν αληθεύει). Οι μάχες του με τον Κουράφολας για το ποια είδηση του "PC Matrix" θα σκοτώσει (στο γέλιο) περισσότερους αναγνώστες του περιοδικού, θα μείνουν στην ιστορία.

Από τα υπόγεια της Μόρντορ, καληνύχτα σας...

ΜΑΣΤΟΡΑ, ΠΙΑΣΕ 34 ΚΙΛΑ PC MASTER!

Αγαπητό "PC Master",

Με χαρά αναφέρω πως ολοκλήρωσα έναν στόχο στη ζωή μου. Το 1995, όταν άρχισα να ασχολούμαι με υπολογιστές, ξεκίνησα να αγοράζω περιοδικά πληροφορικής, ανάμεσα στα οποία και το δικό σας. Με τον καιρό, τα περισσότερα έκλεισαν και τα υπόλοιπα άρχισαν να μην ταιριάζουν στο στυλ περιοδικού που ζητούσα, κάποιο δηλαδή που να παρουσιάζει πληροφορίες για όλα όσα συμβαίνουν στο χώρο της τεχνολογίας, αλλά συγχρόνως να ασχολείται και με τον κόσμο των (δεινοπαθούντων) ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Ετσι οφείλω να ομολογήσω πως το μόνο περιοδικό που κάθε μήνα εδώ και οκτώ χρόνια αγοράζω ανελλιπώς, είναι το δικό σας. Και επειδή έχει σημασία να έχεις κάτι ως σημείο αναφοράς, έχω κρατήσει όλα τα τεύχη σας! Αρα έρχομαι σήμερα να αναφέρω τα παρακάτω:

Από τον Ιανουάριο του 1995 μέχρι τον Δεκέμβριο του 2003 έχετε εκδώσει 100 τεύχη. Τα τελευταία εκατό τεύχη είναι μία στοίβα ύψους 67 εκατοστών και βάρους 34 κιλών!

Το τεύχος 58 (Ιανουάριος 1995, PC Master + PC Games) είχε 82+50=132 σελίδες, ενώ το τεύχος 158 (Δεκέμβριος 2002, PC Master) είχε 194 σελίδες.

Το εξώφυλλο του PC MASTER 58 μιλούσε για το "Dr Solomon's Antivirus" και του PC GAMES 58 για το "Wing Commander 3" και το "King's Quest 7", ενώ του PC MASTER 158 αναφερόταν στο "FIFA 2003" και στο "Age Of Mythology".

Το τεύχος 58 είχε στην 3,5" δισκέτα του το παιχνίδι "Tubular Worlds", ενώ το τεύχος 158 είχε στο CD του, μαζί με άλλα, ολόκληρο το παιχνίδι "Space Quest 6".

Μπορώ να πω πολλά ακόμα για όσα έχω γνωρίσει μέσα από τις σελίδες σας, άλλα όσοι πρέπει να τα ξέρουν, τα ξέρουν. Σας ευχαριστώ για την εμπειρία του να είμαι αναγνώστης σας. Μη χάσετε ποτέ τη μοναδικότητά σας.

Φιλικά,
Κωνσταντίνος Γ.
thunder@mail.gr

Φίλε μας,

Εχουμε για σένα τρία κουίζ προκειμένου να σε αναδείξουμε "αναγνώστη της δεκαετίας":

1. Σε πόσα τεύχη του "PC Master" η στοίβα σου θα έχει το ίδιο βάρος με αυτό του Κράτσα, αν λάβουμε υπόψη πως ο τελευταίος παχαίνει γύρω στο 1,5 κιλό ανά έτος;

2. Μετά το King's Quest 8, το Space Quest 6 και το Larry 7, ποιο παιχνίδι πρέπει να μπει στο CD του "PC Master" προκειμένου να τηρηθεί η ήδη υπάρχουσα ισορροπία ανάμεσα στην αρίθμηση των sequels και ποια ακριβώς μαθηματική σχέση διέπει την ισορροπία αυτή; (hint: Ο κόκορας δεν γεννάει αυγά τις Κυριακές.)

3. Πόσες σελίδες θα έχει το τεύχος 200 του περιοδικού εάν η τιμή του ανέρχεται στα 10,00 ευρώ και περιέχει 2 DVD-ROMs, 3 full games (επι-

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** εγκυκλοπαίδεια ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΚΑΙ ΖΩΗ (ΒΑΣΙΚΗ) στο κουτί της ολοκαίνουρια, 2 CDs, σε προσφορά 85,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: 6946 494656
e-mail: nolis-sa@hol.gr

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** γνήσια στα κουτιά τους τα: F1 2002, CRAZY TAXI, WARRIOR KINGS, DRACULA 2, STRONGHOLD, HARRY POTTER, MASTER OF OLYMPUS, ATLANTIS 20,00 ευρώ το ένα ή 100,00 ευρώ όλα μαζί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 6977 205202

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** original τα Baldur's Gate 2 και Throne of Bhaal στην τιμή των 30,00 ευρώ, το original flight simulator Eurofighter Typhoon στην τιμή των 25,00 ευρώ, το Comanche 4 στην τιμή των 30,00 ευρώ και το Pool of Radiance στην τιμή των 30,00 ευρώ. Δώρο 1 mousepad και 30 demo CDs ή 40 περιοδικά "PC Master". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευστάθιος Βάσσαλος (Πειραιάς)
Τηλέφωνο: 6945 944648

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** τα παιχνίδια (όλα γνήσια): RTC Wolfenstein, Jedi Knight 2, Quake 3, Baldur's Gate 2, Throne of Bhaal, Icewind Dale, Planescape Torment, Diablo Battlechest, Age of Empires 2 + Conquerors, Riven, Noone Lives Forever, Aquanox, Sacrifice, Colin McRae 2.
Ονομα: Στέφανος (Θεσσαλονίκη)
Τηλέφωνο: 2310 437074 (μετά τις 19:00)
e-mail: svx07@yahoo.com

Hardware

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ AMD Athlon 900MHz, motherboard ASUS A7V-E 200MHz, 512MB RAM, με 2 cooler, hard disk 20,5GB Western Digital, nVIDIA GeForce2 MX/MX 400, Creative SB 5.1 Live, PCTV Card, με SCSI Controller και USB, DVD-ROM, CD-ROM Asus 52x, modem, ηχεία, Iomega Zip100, monitor 17", ολοκαίνουριο, με εγγύηση μέχρι τον Ιούλιο του 2003.
Ονομα: Ανδρέας Ανδρέου
Τηλέφωνο: 6944 788119
e-mail: katiand@otenet.gr

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** ATHLON XP 1800+ με ψύκτρα AMD recommended και κουτί με τροφοδοτικό 300W. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 6973 062964

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** αχρησιμοποίητο DVD-ROM της Pioneer μοντέλο 117 65,00 ευρώ και κάρτα γραφικών TNT2 RIVA ελαφρώς μεταχειρισμένη 20,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: 6944 560687
e-mail: skylosofos@hotmail.gr

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** επεξεργαστής Pentium 3 στα 1.000MHz για socket 370, μεταχειρισμένος ή καινούριος. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παύλος Γκζιμπάλας (Κατερίνη)
Τηλέφωνο: 23510 79088

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** το κραδασμικό joystick της Microsoft: Force Feedback 2 στη (συζητήσιμη) τιμή των 70,00 ευρώ. Δώρο ένα mousepad ή περιοδικά "PC Master" ή 10 demo CDs. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευστάθιος Βάσσαλος (Πειραιάς)
Τηλέφωνο: 6945 944648

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** CD Player εσωτερικό ή εξωτερικό για φορητό PC Hewlett- Packard Omnibook 2000 CT 133MHz. Δεκτή αντικαταβολή κατόπιν συνεννόησης. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ιωάννης Νεράντζης (Αγρίνιο)
Τηλέφωνο: 26410 32327

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 2 μνήμες EDO-RAM για παλιά μηχανήματα και επεξεργαστής Celeron στα 400. Τέλος, κάρτα γραφικών Savage 2000 64MB. Τιμές πάρα πολύ προσιτές! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξανδρος Σφαέλλος (Λουτράκι)
Τηλέφωνο: 6942 2647198

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κάρτα γραφικών LEADTEK GeForce 3 Ti200 μαζί με όλο το συνοδευτικό software 150,00 ευρώ σε άριστη κατάσταση, σχεδόν αχρησιμοποίητη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Παράκατης (Χαλκίδα)
Τηλέφωνο: 6942 591085

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** τα 15 πρώτα τεύχη του "PC Master" μαζί με τις δισκέτες τους (5 1/4). Μόνο για συλλέκτες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
e-mail: examply@pathfinder.gr

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 2 PlayStation με 4 joysticks (dual shock), 2 memory cards, τιμόνι McLaren για τα PS1, 70 παιχνίδια και ένα Sega Mega Drive II σε συζητήσιμη τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σωτήρης Αγγελούσης (Θεσσαλονίκη)
Τηλέφωνο: 2310 246710
e-mail: Sotos_Aggel@msn.com

τραπέζια) και πέντε αυγά Τουρκίας;

Και, για να σοβαρευτούμε λίγο, εμείς ευχαριστούμε όλους εσάς για την εμπειρία να σας έχουμε αναγνώστες. Πιστέψτε μας, είναι πραγματικά μοναδική!

ΒΑΛΤΕ ΚΑΙ LARRY, ΒΡΕ ΠΑΙΔΙΑ!

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι 17 ετών και πηγαίνω τρίτη λυκείου. Ενιωσα την ανάγκη να σας γράψω για να σας πω ένα μεγάλο μπράβο, διότι δεν μένετε στάσιμοι, αλλά αντίθετα εξελίσσεστε συνέχεια. Προσφέρετε στους αναγνώστες αυτό που θέλουν και με ευχάριστο τρόπο. Θα ήθελα και εγώ, ως αναγνώστης, να σας προτείνω κάτι. Είμαι λάτρης των παλιών adventures και μου άρεσε πολύ που βάλατε το Space Quest 6 στο τεύχος 158. Θα ήθελα λοιπόν, αν γίνεται, να βάζατε πιο συχνά τέτοιου είδους παιχνίδια και πιστεύω πως το ίδιο θέλουν και πάρα πολλοί άλλοι. Μία ιδέα που είχα, είναι να βάζατε σε ένα DVD όλες τις περιπέτειες του Larry ή τουλάχιστον κάποια από αυτές σε ένα τεύχος.

Με εκτίμηση,
Γιώργος

Υ.Γ.: Πιστεύω πως ο Larry είναι μια καλή συλλογή adventure και αξίζει να μας την προσφέρετε.

astrea97@hotmail.com

Φίλε μας,
Ελπίζουμε να έμεινες ικανοποιημένος από το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου, μια και η επιθυμία σου έγινε πραγματικότητα: Μπορεί όλα τα Larry να μη χωράνε, βέβαια, σε ένα CD, ωστόσο το Larry 7: Love for Sail (το τελευταίο της σειράς) χωράει και... παραχωράει. Καλή διασκέδαση!

Αποκτήστε τώρα τα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master"

PCmaster Collection

Μαζί θα βρείτε πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις.



Τεύχος 150: PRIMITIVE WARS

Το παιχνίδι στρατηγικής που θα σας ταξιδέψει σε έναν εναλλακτικό κόσμο, όπου οι άνθρωποι, τα elves, οι δεινόσαυροι και οι δαίμονες μάχονται για τη δύναμη και την επικράτηση.

Τεύχος 152: THE DEVIL INSIDE

Ενα action game διαφορετικό από τα συνηθισμένα. "Εξαγνίστε" καταραμένους τόπους από απέθαντα τέρατα και δαίμονες μπροστά στις κάμερες και στο κοινό που θα σας παρακολουθεί ζωντανά.





Τεύχος 154: KING'S QUEST 8

Το επικό adventure game που θα σας μεταφέρει σε τόπους μακρινούς και σε μέρη που δεν φαντάζόσαστε ότι υπάρχουν.

Τεύχος 156: UNREAL TOURNAMENT

Ο βασιλιάς των action games! Αναμετρηθείτε με τους σκληρότερους αντιπάλους. Στο τέλος μόνο ένας θα στέκεται όρθιος...





Τεύχος 158: SPACE QUEST 6

Το best selling game της Sierra που δεν πρέπει να χάσετε. Πολεμήστε το έγκλημα σε ένα μοναδικό adventure game γεμάτο δράση και χιούμορ!

Τεύχος 159: SWAT3

Η παγκόσμια ειρήνη απειλείται. Διάλεξε την ομάδα σου και απότρεψε την καταστροφή ...and that's an order!



ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΣΕ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ DVD ΘΗΚΗ

Δελτίο παραγγελίας στη σελ. 192

THE RING

Ας υποθέσουμε ότι υπάρχει μία βιντεοκασέτα, για την οποία ο θρύλος αναφέρει ότι όποιος τη δει του απομένουν ακριβώς επτά ημέρες ζωής, που πέφτει στα χέρια σας, αφού έχει "σκοτώσει" κάποιο συγγενικό πρόσωπό σας. Θα την παρακολουθούσατε;

από το team του Cinemascope.gr
www.cinemascope.gr

ΕΙΔΟΣ Μυστηρίου, Τρόμου
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Gore Verbinski
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Naomi Watts, Martin Henderson, David Dorfman, Brian Cox, Daveigh Chase
ΠΑΡΑΓΩΓΗ DreamWorks SKG
ΔΙΑΡΚΕΙΑ 114 λεπτά
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 7 Φεβρουαρίου 2003
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 3,5/5

Αυτή είναι η ιδέα πίσω από το "The Ring"', το remake του θρίλερ ιαπωνικής παραγωγής "Ringu". Η Rachel Keller (Naomi Watts), μία σκεπτικίστρια δημοσιογράφος, καλείται από την αδερφή της να ερευνήσει τη δολοφονία της ανιψιάς της και των τριών φίλων της οι οποίοι, αφού είδαν μια κασέτα, σκοτώθηκαν επτά μέρες αργότερα. Η Rachel βρίσκει την κασέτα και μη πιστεύοντας στην όλη ιστορία, την παρακολουθεί μαζί με τον πρώην σύζυγό της Noah (Martin Henderson). Εχουν πλέον επτά ημέρες για να διερευνήσουν τι είναι αυτό που είδαν και γιατί τους απομένει αυτός ο χρόνος ζωής. Η υπόθεση δραματοποιείται ακόμη περισσότερο όταν και ο παράξενος γιος της Rachel, Aidan (David Dorfman), βλέπει την κασέτα, μετατρέποντας την έρευνα της δημοσιογράφου σε έναν αγώνα δρόμου για να τον σώσει.

Το πρώτο που σίγουρα θα παρατηρήσετε είναι η φοβερή ατμόσφαιρα του έργου, που δίνει την αίσθηση ότι κάτι αόρατο πλανάται διαρκώς γύρω σας. Οι σκοτεινές, spooky σκηνές, μαζί με την πολύ καλή φωτογραφία και τη συχνά ανατριχιαστική μουσική επένδυση (από τον Hans Zimmer) συμβάλλουν ιδιαίτερα στο όλο κλίμα τρόμου που δημιουργείται. Φαίνεται ότι η όλη ατμόσφαιρα ακολουθεί τα ίχνη του "Blair Witch Project" ή των "X-Files", όπου το ασαφές και το σκοτεινό είναι αυτό που καταφέρνει περισσότερο να τρομάξει ή έστω να προκαλέσει ένταση στο θεατή. Αυτό είναι το μεγαλύτερο ατού της ταινίας.

Το σενάριο του έργου δεν είναι τόσο καλοδουλεμένο, ωστόσο αυτό είναι γενικό φαινόμενο σε ταινίες του είδους. Οταν βγείτε από την αίθουσα, πολλές απορίες θα παραμένουν αναπάντητες, όπως οι σχεδόν παραφυσικές ικανότητες του Aidan και το γιατί τα πρόσωπα αυτών που βλέπουν τη βιντεοκασέτα είναι παραμορφωμένα όταν εμφανίζονται οι φωτογραφίες. Αν είστε από τα άτομα που προσέχετε της σεναριακές λεπτομέρειες ενός φιλμ, τότε αυτή η ταινία μάλλον δεν κάνει για σας (σας συστήνω να δείτε το έξοχο από κάθε άποψη "Signs" του M. Night Shyamalan). Πάντως, η ροή της ιστορίας, αν και σε ορισμένα σημεία είναι αργή, εντούτοις είναι πολύ καλή και χάρη στη δουλειά του σκηνοθέτη, οι σκηνές είναι κατάλληλα τοποθετημένες ώστε να ξεδιπλώνουν με σωστό τρόπο την πλοκή και να αποκαλύπτουν σιγά-σιγά τη λύση του μυστηρίου. Από την άλλη, οι ερμηνείες των ηθοποιών, χωρίς να είναι άσχημες, δεν αποτελούν κάτι το ιδιαίτερο, με εξαίρεση ίσως αυτήν της Naomi Watts (πρωταγωνίστρια στο "Mulholland Dr."), η οποία καταφέρνει να δώσει αρκετά παραπάνω απ' ό,τι της προσφέρει το σενάριο.

Συμπερασματικά, σας προτείνω να παρακολουθήσετε το "The Ring", καθώς ξεφεύγει από τις ταινίες τρόμου των τελευταίων χρόνων. Δεν θα δείτε αφελείς σκηνές ελαφρόμυαλων εφήβων που τρέχουν κατευθείαν στην παγίδα του δολοφόνου ούτε αιματηρές δολοφονίες, αλλά θα παρασυρθείτε από την έξοχη ατμόσφαιρά της.



the ring

Δακτυλίδι ζητεί Αρχοντα

SOLARIS

O Steven Soderbergh είναι από τους πιο ιδιόμορφους σύγχρονους σκηνοθέτες, το στυλ της δουλειάς του οποίου δεν είναι συχνά εύκολα αναγνωρίσιμο. Δημιουργεί ταινίες ανεξάρτητες, που απευθύνονται σε πολύ μικρό κοινό, όπως το "Full Frontal", μεγάλα blockbusters, όπως το "Ocean's Eleven", και υβριδικές ταινίες που συνδυάζουν στοιχεία των δύο πρώτων κατηγοριών, όπως τις "Out of Sight", "Traffic", αλλά και το "Solaris".





ΕΙΔΟΣ Επιστημονικής Φαντασίας, Δραματική, Τρόμου
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Steven Soderbergh
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ George Clooney, Natascha McElhone, Jeremy Davies, Viola Davis, Ulrich Tukur
ΠΑΡΑΓΩΓΗ 20th Century Fox
ΔΙΑΡΚΕΙΑ 98 λεπτά
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 21 Φεβρουαρίου 2003

O Chris Kelvin (George Clooney) είναι ένας ψυχολόγος, ο οποίος στέλνεται σε έναν διαστημικό σταθμό που βρίσκεται σε τροχιά γύρω από το μυστηριώδη πλανήτη Solaris. O συγκεκριμένος πλανήτης καλύπτεται σχεδόν εξ ολοκλήρου από έναν ωκεανό, ενώ φαίνεται ότι φέρει κάποιου είδους εξωγήινης νοημοσύνης. O ένας από τους τρεις επιστήμονες του σταθμού έχει σκοτωθεί και όταν ο Chris θα φτάσει στο σταθμό, θα έρθει αντιμέτωπος με τα άλλα δύο σιωπηλά μέλη, τον Snow (Jeremy Davies) και τη Helen (Viola Davis), αλλά και με τη γυναίκα του, Rheya (Natascha McElhone), η οποία έχει πεθάνει εδώ και επτά χρόνια.

Το "Solaris" είναι remake της ρωσικής ταινίας του Andrei Tarkovsky, που προβλήθηκε το 1972 και βασίστηκε στο ομώνυμο βιβλίο του "Stanislaw Lem". Η ταινία ανήκει στο είδος της επιστημονικής φαντασίας, όμως η συχνά παρεξηγημένη χρήση του όρου αυτού σίγουρα θα σας αποπροσανατολίσει (η κατηγορία αυτή δεν είναι παρά ένα υπερσύνολο που περιλαμβάνει άλλα είδη έργων σχεδόν κάθε χαρακτήρα). Οπως συμβαίνει και στο "2001: A Space Odyssey", έτσι και εδώ το φιλμ έχει μια φιλοσοφική προσέγγιση στη ζωή και στο θάνατο, στο χάσιμο κάποιου αγαπημένου προσώπου και στην αποδοχή του γεγονότος αυτό. Μπορεί τα άψογα εφέ της Cinesite (είναι υπεύθυνη μεταξύ των άλλων και για τα εφέ στα "The World Is Not Enough", "Pearl Harbor", "X-Men") να κεντρίζουν το ενδιαφέρον, έρχονται όμως σε δεύτερη μοίρα, καθώς ο πραγματικός πρωταγωνιστής του έργου είναι ο σκηνοθέτης του. Το καστ της ταινίας, αν και μικρό, καταφέρνει και διατηρεί την ηθοποιία σε υψηλά επίπεδα, με τους Clooney και McElhone να ξεχωρίζουν για τις άψογες ερμηνείες τους.

Το έξυπνα σχεδιασμένο σενάριο γίνεται στα χέρια του Soderbergh ένα παιχνίδι εμβάθυνσης ιδεών και στωικότητας. O συμβολικός τόνος της ταινίας σίγουρα την κάνει να απευθύνεται σε μικρό κοινό (είναι ιδιαίτερα παράξενο πώς ένα τέτοιο φιλμ, με τόσο μεγάλο budget, κατάφερε να διανεμηθεί από ένα μεγάλο χολιγουντιανό στούντιο), όμως αν προσπαθήσετε να τη δείτε με ανοικτό μυαλό, παρατηρώντας και ερμηνεύοντάς την προσεκτικά, σίγουρα θα σας αρέσει.

Ειδήσεις

- Μπορεί να ακούγεται σαν ιστορία επιστημονικής φαντασίας, όμως οι παραγωγοί του Harry Potter πιστεύουν πως έχουν βρει τον τρόπο να φέρουν τον Richard Harris ξανά στη μεγάλη οθόνη. O ηθοποιός, που υποδύθηκε τον καθηγητή Dumbledore στις δύο ταινίες της σειράς, πέθανε μόλις τον προηγούμενο Οκτώβριο, αλλά η τεχνολογία ίσως επιτρέψει στους παραγωγούς να τον έχουν και για την επόμενη ταινία, "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban". Η εφημερίδα που δημοσίευσε το σχετικό άρθρο ανέφερε πως η digital τεχνολογία ίσως επιτρέψει να μεταφέρουν το πρόσωπο του ηθοποιού στον αντικαταστάτη του Harry Robinson. Υπάρχουν πολλές ώρες φιλμ από τις προηγούμενες ταινίες, οι οποίες στην παρούσα φάση μελετώνται προκειμένου οι παραγωγοί να αποφασίσουν αν ένα τέτοιο σχέδιο μπορεί να πραγματοποιηθεί. Ενα μεγάλο ερώτημα όμως παραμένει: η φωνή του ηθοποιού και πώς αυτή θα μπορέσει να αντικατασταθεί ικανοποιητικά.
- Το όνομά της πριν από έναν χρόνο ίσως δεν σήμαινε τίποτε για καμία από τις μεγάλες εταιρείες, μετά την επιτυχία όμως του "My Big Greek Fat Wedding", η Nia Vardalos αποτελεί όπλο επιτυχίας! Ετσι, η Universal συμφώνησε να διανέμει την ταινία "Connie and Carla", την επόμενη ταινία της Ελληνίδας ηθοποιού. Η ταινία, η οποία είχε παρουσιαστεί παλαιότερα και ως "Connie and Carla Do L.A.", ανακοινώθηκε τον περασμένο Σεπτέμβριο και έχει περιγραφεί ως "music-driven", κάτι που αφήνει υπόνοιες πως η ηθοποιός ίσως... τραγουδάει! Η ταινία θα είναι παραγωγή της Spyglass Entertainment και τα γυρίσματά της θα ξεκινήσουν μέσα στον Απρίλιο.
- Η 20th Century Fox αποχώρησε από την παραγωγή του επικού "Alexander the Great". O λόγος ήταν, όπως τις περισσότερες φορές, χρηματικός, μια και ο προϋπολογισμός της ταινίας έφτασε τα $150 εκατομμύρια, ενώ ο χρηματικός διακανονισμός θα άφηνε περισσότερα κέρδη στον παραγωγό Dino De Laurentiis παρά στην ίδια την εταιρεία. Η συμπαραγωγή της 20th Century Fox και της Universal γι' αυτήν την ταινία του Baz Luhrmann, στην οποία θα πρωταγωνιστήσει ο Leonardo DiCaprio στο ρόλο του Ελληνα κατακτητή, ματαιώθηκε τελικά. Ευτυχώς ή δυστυχώς (το αποτέλεσμα θα κρίνει), το ρόλο της Fox ανέλαβε η Dreamworks, η οποία όμως θα καλύψει το 50% του ποσοστού της μεγάλης εταιρείας.

Κουπόνια

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ € 70,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο ❑ τραπεζική επιταγή Νο

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ*

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:

PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.......... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ...........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.......... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6,50 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ..........

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 210 9216847 ή ταχυδρομήστε τη στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ...........

ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........



ΔΩΣΤΕ GAMES ΣΤΟ ΛΑΟ...
ΣΚΙΤΣΟ-ΣΕΝΑΡΙΟ
Γ. ΚΟΜΙΩΤΗΣ
ΤΑ ΠΑΛΙΑ
PC-NEA
ΝΕΑ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΙΚΗ ΟΡΓΑΝΩΣΗ
17 DLL
ΣΥΝΕΛΗΦΘΗ Ο ΛΥΡΗΣ
PCm
ΠΩ ΠΩ ΤΑ FULL GAMES ΤΗΣ ΑΡΚΟΥΔΑΣ ΔΩΡΟ ΣΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ. ΟΛΟΙ ΤΟ PC-MASTER ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΥΝ; ΗΜΑΡΤΟΝ
;
FULL TETRIS;
ΦΙΔΑΚΙ;
PAC-MAN ΣΕ 2CD;
ΤΑΒΛΙ 1999 PROFESSIONAL EDITION;
WWF EXTREME FIGHT 1995;
PLAYBOYZ ΟΙ ΕΛΛΗΝΙΔΕΣ ΠΟΥ ΛΙΓΟΥΡΕΥΤΗΚΑΜΕ
ΟΛΟ ΠΑΛΙΑΤΖΟΥΡΕΣ ΒΑΛΤΕ ΤΙΠΟΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ
PLAYBOYZ;... ΓΥΝΑΙΚΕΣ;...
ΖΗΤΩ ΤΑ FULL GAMES ΣΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
ΤΕΛΟΣ


ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΣΚΙΤΣΟ/ΣΕΝΑΡΙΟ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com
DELLTA FORCE
DLL... ΞΕΡΕΙΣ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΔΟΥΛΕΙΑ ΣΟΥ !
ΒΡΕΣ ΠΟΥ ΕΚΡΥΒΕ Ο ΕΧΘΡΟΣ ΤΑ ΟΠΛΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗΣ ΟΠΩΣ ΕΠΙΣΗΣ ΤΑ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΑ ΚΑΙ ΤΑ ΧΗΜΙΚΑ ΟΠΛΑ
ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ !
ΘΑ ΕΡΘΩ ΣΕ ΛΙΓΗ ΩΡΑ ΣΤΡΑΤΗΓΕ ΜΟΥ !
ΑΡΓΟΤΕΡΑ...
RAD-BOMB
URANIUM
BIO-HAZARD
CHEM-DEATH INC.
ΟΛΑ ΤΑ ΒΡΗΚΑ ! ΤΑ ΕΙΧΑΝΕ ΚΡΥΜΜΕΝΑ ΜΕΣΑ ΣΕ ΣΧΟΛΕΙΑ, ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΑ, ΠΛΑΤΕΙΕΣ, ΤΡΕΝΑ, ΚΑΤΑΦΥΓΙΑ...
USA
ΣΤΡΑΤΗΓΕ... ΓΙΑΤΙ ΜΕ ΚΟΙΤΑΣ ΕΤΣΙ ;
ΓΙΑΤΙ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΑ ΜΑΣ ΑΘΛΙΟ DLL ! ΞΟΔΕΨΑΜΕ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΤΑ ΛΕΦΤΑ - ΓΙΝΑΜΕ ΡΕΖΙΛΙ ΠΑΓΚΟΣΜΙΩΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΠΕΤΑΞΟΥΜΕ ΚΑΙ ΕΣΥ ΜΟΥ ΤΑ ΕΦΕΡΕΣ ΠΙΣΩ ;
BIO-HAZARD
ΚΑΛΑ ΝΤΕ !
SHUT DOWN